LAST UPDATE【2015/07/31】

フィールズ｜2767｜

Research Report by Shared Research Inc.

当レポートは、掲載企業のご依頼により株式会社シェアードリサーチが作成したものです。投資家用の各企業の『取扱説明書』を提供することを目的としています。正確で客観性・中立性を重視した分析を行うべく、弊社ではあらゆる努力を尽くしています。中立的でない見解の場合は、その見解の出所を常に明示します。例えば、経営側により示された見解は常に企業の見解として、弊社による見解は弊社見解として提示されます。弊社の目的は情報を提供することであり、何かについて説得したり影響を与えたりする意図は持ち合わせておりません。ご意見等がございましたら、sr_inquiries@sharedresearch.jp までメールをお寄せください。ブルームバーグ端末経由でも受け付けております。

LAST UPDATE【2015/07/31】

目次

主要経営指標の推移 ---- **3**
直近更新内容 ---- **4**
概略 ---- 4
業績動向 ---- 6
事業内容 ---- **13**
概略 ---- 13
ビジネス ---- 14
ビジネスモデル ---- 20
収益性・財務指標 ---- 22
SW(Strengths, Weaknesses)分析 ---- 23
市場とバリューチェーン ---- 24
経営戦略 ---- 28
過去の財務諸表 ---- **29**
損益計算書 ---- 37
貸借対照表 ---- 38
キャッシュ・フロー計算書 ---- 39
その他情報 ---- **40**
沿革 ---- 40
ニュース＆トピックス ---- 41
トップ経営者 ---- 44
従業員 ---- 44
大株主 ---- 44
株主還元 ---- 45
IR 活動 ---- 45
ところで ---- 45
企業概要 ---- 46

主要経営指標の推移

損益計算書（百万円）	08年3月期 連結	09年3月期 連結	10年3月期 連結	11年3月期 連結	12年3月期 連結	13年3月期 連結	14年3月期 連結	15年3月期 連結	16年3月期 会予
売上高	**101,818**	**73,035**	**66,342**	**103,593**	**92,195**	**108,141**	**114,904**	**99,554**	**120,000**
前年比	19.3%	-28.3%	-9.2%	56.1%	-11.0%	17.3%	6.3%	-13.4%	20.5%
売上総利益	34,544	24,024	26,889	35,129	31,330	33,279	33,812	28,468	-
売上総利益率	33.9%	32.9%	40.5%	33.9%	34.0%	30.8%	29.4%	28.6%	-
販売費及び一般管理費	21,385	22,063	18,764	21,993	22,803	22,964	24,020	23,724	-
営業利益	**13,158**	**1,960**	**8,124**	**13,136**	**8,527**	**10,314**	**9,791**	**4,743**	**6,000**
前年比	47.1%	-85.1%	314.5%	61.7%	-35.1%	21.0%	-5.1%	-51.6%	26.5%
営業利益率	12.9%	2.7%	12.2%	12.7%	9.2%	9.5%	8.5%	4.8%	5.0%
経常利益	**11,705**	**991**	**7,761**	**13,684**	**8,661**	**10,268**	**9,765**	**5,491**	**6,500**
前年比	27.2%	-91.5%	683.1%	76.3%	-36.7%	18.6%	-4.9%	-43.8%	18.4%
経常利益率	11.5%	1.4%	11.7%	13.2%	9.4%	9.5%	8.5%	5.5%	5.4%
当期純利益	**5,296**	**-1,481**	**3,289**	**7,520**	**5,991**	**4,720**	**5,370**	**3,018**	**3,500**
前年比	42.7%	-	-	128.6%	-20.3%	-21.2%	13.8%	-43.8%	16.0%
1株当たりデータ　（円、千株、株式分割調整後）									
期末発行済株式数	347	347	347	347	347	34,700	34,700	34,700	
EPS	15,262.2	-42.7	94.8	216.7	172.7	142.3	161.8	91.0	105.5
BPS	128,201.5	1,173.3	1,236.5	1,408.5	1,539.0	1,644.2	1,756.3	1,792.8	
DPS	4,500.0	45.0	45.0	50.0	50.0	50.0	50.0	60.0	50.0
貸借対照表　（百万円）									
現金及び預金	12,841	11,181	15,916	15,873	18,344	23,314	29,583	15,823	
受取手形及び売掛金	12,354	4,324	33,088	27,948	34,402	42,017	29,155	45,888	
たな卸資産	4,013	963	1,519	1,357	3,134	2,343	3,133	1,736	
流動資産合計	**39,559**	**25,135**	**56,694**	**51,051**	**62,811**	**72,709**	**66,921**	**71,014**	
資産合計	**69,168**	**52,064**	**81,329**	**78,971**	**93,601**	**106,628**	**104,869**	**110,316**	
支払手形及び買掛金	5,954	1,981	26,610	17,939	29,100	36,604	33,105	33,850	
有利子負債	5,006	3,011	2,230	1,834	1,507	1,052	742	4,064	
負債合計	**22,836**	**12,568**	**40,141**	**31,949**	**42,046**	**51,529**	**46,116**	**50,070**	
株主資本合計	**44,795**	**40,420**	**41,741**	**47,601**	**51,895**	**54,957**	**58,670**	**60,171**	
ネット・デット	-7,835	-8,170	-13,686	-14,039	-16,837	-22,262	-28,841	-11,759	
運転資金	10,413	3,306	7,997	11,366	8,436	7,756	-817	13,774	
キャッシュフロー計算書　（百万円）									
営業キャッシュフロー	11,127	4,147	8,429	8,005	10,015	13,570	16,322	-9,086	
投資キャッシュフロー	-14,604	-6,182	-1,011	-4,356	-4,798	-6,263	-8,018	-6,297	
財務キャッシュフロー	-1,384	602	-2,687	-3,915	-2,565	-2,277	-2,018	1,624	
財務指標									
総資産経常利益率（ROA）	17.3%	1.6%	11.6%	17.1%	10.0%	10.3%	9.2%	5.1%	
自己資本当期純利益率（ROE）	11.9%	-3.5%	8.2%	17.1%	12.2%	8.9%	9.5%	5.1%	
純資産比率	64.8%	77.6%	51.3%	60.3%	55.4%	51.5%	55.9%	54.5%	

出所：会社データよりSR社作成
＊表の数値が会社資料とは異なる場合があるが、四捨五入により生じた相違であることに留意。

直近更新内容

概略

2015年7月31日、フィールズ株式会社は、2016年3月期第1四半期決算を発表した。
（決算短信へのリンクはこちら、詳細は2016年3月期第1四半期決算項目を参照）

同日、同社は、パチンコ機『CR ヱヴァンゲリヲン X』の全国販売を発表した。同機は2015年9月からパチンコホールに設置される予定である。
(リリース文へのリンクはこちら)

2015年6月29日、同社は、株式会社大一商会製パチンコ機『CR魁！！男塾』の全国販売を発表した。同機は2015年8月からパチンコホールに設置される予定である。
(リリース文へのリンクはこちら)

2015年6月23日、同社は、ビスティ製パチンコ機『CR機動戦艦ナデシコ』の全国発売を発表した。同機は2015年7月からパチンコホールに設置される予定である。
（リリース文へのリンクはこちら）

2015年6月12日、同社への取材を踏まえ、本レポートを更新した。

2015年6月1日、同社は、アリストクラートテクノロジーズの株式取得に係るAristocrat International Pty Ltd.との株式譲渡契約締結に関して発表した。
（リリース文へのリンクはこちら）

同社は、豪州Aristocrat International Pty Ltd.（以下、豪Aristocrat社）の連結子会社で、日本国内においてパチスロ遊技機の開発・製造・販売を手掛ける株式会社アリストクラートテクノロジーズ（以下、アリストクラートテクノロジーズ社）の全株式を譲り受けることについて、豪Aristocrat社と株式譲渡契約を締結した。

株式取得の理由
アリストクラートテクノロジーズ社は、豪Aristocrat社の100%子会社として1994年に設立され、傘下の株式会社スパイキーとともに、「巨人の星」シリーズ、「BLACK LAGOON」シリーズなどのヒットタイトルを輩出してきた。 遊技機業界において、独立系商社である同社とアリストクラートテクノロジーズ社は、アリストクラートテクノロジーズ社製品の販売を通じて良好な関係を構築してきた。

2015年４月の豪 Aristocrat社による日本撤退の発表後、両社は、アリストクラートテクノロジーズ社が保有する

資産の有効活用等について交渉を重ね、同社がアリストクラートテクノロジーズ社の資産を株式も含めて引き受けることで豪Aristocrat社と合意し、今回の株式譲渡契約締結に至った。

同社は、今後既存の提携メーカーと協力関係を構築したうえで、取得した資産を最大限に活用した商品を市場に投入いくとしている。 また、アリストクラートテクノロジーズ社自体の活用方法については、パートナー探しを含めて、引き続き対応を検討していく。

なお、2016年3月連結業績に与える影響は軽微である。

2015年5月25日、同社は、エンターライズ製パチスロ機『バイオハザード６』の全国発売を発表した。同機は2015年7月からパチンコホールに設置される予定である。
（リリース文へのリンクはこちら）

2015年5月22日、同社は、ビスティ製パチスロ機『ヱヴァンゲリヲン・希望の槍』の全国発売を発表した。同機は2015年6月からパチンコホールに設置される予定である。
（リリース文へのリンクはこちら）

3ヵ月以上経過した会社発表はニュース＆トピックスへ

業績動向

四半期業績推移

四半期業績推移（累計）	15年3月期				16年3月期				16年3月期	
（百万円）	1Q	1-2Q	1-3Q	1-4Q	1Q	1-2Q	1-3Q	1-4Q	（達成率）	通期会予
売上高	7,459	20,341	29,317	99,554	17,140				14.3%	120,000
前年比	29.8%	-44.1%	-45.9%	-13.4%	129.8%					20.5%
売上総利益	2,790	6,920	10,513	28,468	4,950					
前年比	37.6%	-49.3%	-45.7%	-15.8%	77.4%					
売上総利益率	37.4%	34.0%	35.9%	28.6%	28.9%					
販管費	5,300	10,998	17,113	23,724	5,956					
前年比	-9.5%	-4.1%	-1.2%	-1.2%	12.4%					
売上高販管費比率	71.1%	54.1%	58.4%	23.8%	34.7%					
営業利益	-2,509	-4,077	-6,599	4,743	-1,005				-	6,000
前年比	-	-	-	-51.6%	-					26.5%
営業利益率	-	-	-	4.8%	-					
経常利益	-2,254	-4,072	-5,633	5,491	-864				-	6,500
前年比	-	-	-	-43.8%	-					18.4%
経常利益率	-	-	-	5.5%	-					
四半期純利益	-1,502	-2,509	-3,215	3,018	-867				-	3,500
前年比	-	-	-	-43.8%	-					16.0%
四半期純利益率	-	-	-	3.0%	-					

四半期業績推移	15年3月期				16年3月期			
（百万円）	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
売上高	7,459	12,882	8,976	70,237	17,140			
前年比	29.8%	-58.0%	-49.6%	15.7%	129.8%			
売上総利益	2,790	4,130	3,593	17,955	4,950			
前年比	37.6%	-64.5%	-37.1%	24.2%	77.4%			
売上総利益率	37.4%	32.1%	40.0%	25.6%	28.9%			
販管費	5,300	5,698	6,115	6,611	5,956			
前年比	-9.5%	1.5%	4.5%	-1.3%	12.4%			
売上高販管費比率	71.1%	44.2%	68.1%	9.4%	34.7%			
営業利益	-2,509	-1,568	-2,522	11,342	-1,005			
前年比	-	-	-	46.3%	-			
営業利益率	-	-	-	16.1%	-			
経常利益	-2,254	-1,818	-1,561	11,124	-864			
前年比	-	-	-	44.5%	-			
経常利益率	-	-	-	15.8%	-			
四半期純利益	-1,502	-1,007	-706	6,233	-867			
前年比	-	-	-	50.4%	-			
四半期純利益率	-	-	-	8.9%	-			

出所：会社データよりSR社作成
＊表の数値が会社資料とは異なる場合があるが、四捨五入により生じた相違であることに留意。
＊＊会社予想は直近の数値。

遊技機販売台数実績

遊技機販売実績（四半期累計）	15年3月期				16年3月期			
（台）	1Q	1-2Q	1-3Q	1-4Q	1Q	1-2Q	1-3Q	1-4Q
遊技機合計	44,197	102,119	153,515	399,691				
前年比	138.9%	-40.6%	-33.7%	1.7%				
パチンコ遊技機合計（台）	38,540	73,910	118,134	302,406				
前年比	200.1%	-33.0%	-15.0%	85.7%				
Bisty	3,533	25,556	65,565	159,778				
OK	29,830	35,208	35,244	114,597				
ミズホ	-	-	-	4,898				
その他	5,177	13,146	17,325	23,133				
パチスロ遊技機合計（台）	5,657	28,209	35,381	97,285				
前年比	1.7%	-54.2%	-61.8%	-57.7%				
Rodeo	-	-	3,239	42,566				
Bisty	20	20	20	20				
七匠	-	-	-	20,084				
エンターライズ	4,460	24,401	24,467	24,467				
ミズホ	66	66	66	66				
その他	1,111	3,722	7,589	10,082				
タイトル数（機種）	1	2	3	8				
パチンコ遊技機	1	1	2	5				
パチスロ遊技機	-	1	1	3				

遊技機販売実績（四半期）	15年3月期			
（台）	1Q	2Q	3Q	4Q
遊技機合計	44,197	57,922	51,396	246,176
前年比	138.9%	-62.2%	-14.0%	52.6%
パチンコ遊技機合計（台）	38,540	35,370	44,224	184,272
前年比	200.1%	-63.7%	53.9%	671.8%
Bisty	3,533	22,023	40,009	94,213
OK	29,830	5,378	36	79,353
ミズホ	-	-	-	4,898
その他	5,177	7,969	4,179	5,808
パチスロ遊技機合計（台）	5,657	22,552	7,172	61,904
前年比	1.7%	-59.7%	-76.9%	-55.0%
Rodeo	-	-	3,239	39,327
Bisty	20	-	-	-
七匠	-	-	-	20,084
エンターライズ	4,460	19,941	66	-
ミズホ	66	-	-	-
その他	1,111	2,611	3,867	2,493
タイトル数（機種）	1	1	1	5
パチンコ遊技機	1	-	1	3
パチスロ遊技機	-	1	-	2

出所：同社資料よりSR社作成

パチンコ・パチスロマーケット動向

市場（四半期累計）	15年3月期				16年3月期			
（万台）	1Q	1-2Q	1-3Q	1-4Q	1Q	1-2Q	1-3Q	1-4Q
パチンコ・パチスロ合計	82.7	176.0	267.7	348.8				
前年比	-3.8%	-3.2%	-6.4%	-4.8%				
パチンコ	51.1	111.4	178.9	230.1				
前年比	0.2%	-2.4%	-1.1%	1.9%				
パチスロ	31.6	64.6	88.8	118.7				
前年比	-9.7%	-4.7%	-15.7%	-15.6%				

市場（四半期）	15年3月期				16年3月期			
（万台）	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
パチンコ・パチスロ合計	82.7	93.3	91.7	81.1				
前年比	-3.8%	-2.7%	-12.0%	1.0%				
パチンコ	51.1	60.3	67.5	51.2				
前年比	0.2%	-4.4%	1.2%	13.8%				
パチスロ	31.6	33.0	24.2	29.9				
前年比	-9.7%	0.6%	-35.5%	-15.3%				

出所：同社決算説明会資料（「パチスロ販売市場の現状」、「パチンコ販売市場の現状」）

2016年3月期第1四半期実績

2016年3月期第1四半期の業績は、売上高は17,140百万円（前年同期比129.8%増）、営業損失1,005百万円（前年同期は営業損失2,509百万円）、経常損失864百万円（前年同期は経常損失2,254百万円）、四半期純損失867百万円（前年同期は四半期純損失1,502百万円）となった。

遊技機販売においては、2014年9月のパチスロ機の型式試験方法変更に適合した「ヱヴァンゲリヲン・希望の槍」などを販売した。当第１四半期においては、下表のとおり営業活動に努め、計上台数はパチスロ28千台（前年同期比23千台増）、パチンコ15千台（同22千台減）、総販売台数44千台（同0.2千台増）となった。

＜販売済み及び営業活動中のタイトル（2015年７月31日現在）＞

パチスロ遊技機	納品月
ヱヴァンゲリヲン・希望の槍	2015年6月
パチスロ バイオハザード６	2015年7月

パチンコ遊技機	納品月
CRヱヴァンゲリヲン９ 零号機暴走ループVer.	2015年5月
CRミリオンゴッドライジング	2015年7月
CR機動戦艦ナデシコ（※）	2015年8月
CR魁!!男塾（※）	2015年8月
CRヱヴァンゲリヲンＸ（※）	2015年9月

(注)※印は、2015年７月31日現在、営業活動中のタイトル。

IPの創出・事業化の取り組みは、以下の通りである。

- IPの創出については、コミック誌『月刊ヒーローズ』を中心に、IP開発に注力した。また、同誌掲載作品のクロスメディア展開に向け、複数の映像化プロジェクトを進行させるとともに、ゲームやパチンコ・パチスロ化の企画開発を推進した。
- 映像を起点とした展開については、テレビ分野において『ウルトラマンＸ』の放送を開始し、WEB配信分野において『ニンジャスレイヤー フロムアニメイシヨン』の映像配信を行った。また、テレビやWEB配信を通じた映像展開に併せ、各々のキャラクターを活用した子供向け、大人向けの商品展開を実施した。
- IPの収益化を担うマーチャンダイジングについては、多様な分野において収益基盤の強化に努めた。ソーシャルゲーム分野においては、前期に投入した『アニマル×モンスター』の大型アップデートや新たなコラボレーション企画など、ゲーム性の改善を進めた。この他、既存キャラクターの商品展開に加え、コンセプトや世界観を形にする『A MAN of ULTRA』（ライセンスブランド）を立ち上げた。ライブエンタテインメント分野においては、『ウルトラマンシリーズ』を活用した体感型のライブエンタテイメント・ショーを、国内に加え海外でも公演した。パチンコ・パチスロ分野においては、当第２四半期に導入する『パチスロ バイオハザード６』や『CRヱヴァンゲリヲンＸ』など、IPを活用した複数の遊技機の営業活動を進めた。なお、同社グループは、当第1四半期に遊技機メーカーの株式会社アリストクラートテクノロジーズ、および株式会社スパイキーを子会社化しており、今後は、両社が保有するハードウェアやソフトウェアなどの資産を活用した商品展開にも着手する。

過去の四半期実績と通期実績は、過去の財務諸表を参照

通期（2016年3月期）見通し

16年3月期予想	15年3月期			16年3月期
（百万円）	上期	下期	通期	通期会予
売上高	**20,341**	**79,213**	**99,554**	**120,000**
前年比	-44.1%	0.9%	-13.4%	20.5%
売上原価	13,420	57,666	71,086	
売上総利益	**6,920**	**21,548**	**28,468**	
前年比	-49.3%	6.9%	-15.8%	
売上総利益率	34.0%	27.2%	28.6%	
販売費及び一般管理費	10,998	12,726	23,724	
売上高販管費比率	54.1%	16.1%	23.8%	
営業利益	**-4,077**	**8,820**	**4,743**	**6,000**
前年比	-	15.8%	-51.6%	26.5%
営業利益率	-	11.1%	4.8%	5.0%
経常利益	**-4,072**	**9,563**	**5,491**	**6,500**
前年比	-	25.5%	-43.8%	18.4%
経常利益率	-	12.1%	5.5%	5.4%
当期純利益	**-2,509**	**5,527**	**3,018**	**3,500**
前年比	-	40.4%	-43.8%	16.0%

出所：会社データよりSR社作成
＊表の数値が会社資料とは異なる場合があるが、四捨五入により生じた相違であることに留意。

売上高120,000百万円（前期比20.5%増）、営業利益6,000百万円（同26.5%増）、経常利益6,500百万円（同18.4%増）、当期純利益3,500百万円（同15.9%増）を見込む。

パチンコ・パチスロの分野では、新規取引メーカー2社の商品の販売を開始する予定であるほか、全提携メーカーから商品が発売される予定であり、総販売台数並びに販売シェアの拡大を目指すとしている。タイトル数は2015年3月期はパチンコ5機種、パチスロ３機種であったが、2016年３月期はそれぞれ10機種程度の投入を計画しているという。また、各タイトルに関して、10万台を超えるような台数は見込んでいない。

パチンコ・パチスロの総販売台数は前期並みを見込んでいる。売上高貢献度が相対的に高いパチスロ機の販売台数増加を見込むことから、売上高は前期比での増加を見込んでいるが、売上総利益は前期並みの計画としている。

ソーシャルゲームの分野では、既存タイトルのゲーム性の改善を進めるとともに、新規性の高いタイトルを順次投入する予定である。また、タイトルを絞り込み、大きいタイトルに集中する方針である。

損益面では、売上総利益率が前期並みで推移する見込みであるが、販売費及び一般管理費の削減により営業増益を見込んでいる。販売費及び一般管理費に関しては、今後数年間は、毎期、絞り込む計画としている。

同社の販売費及び一般管理費は2006年の17,389百万円が2015年3月期には23,724百万円に増加した。これに対し、同社は2016年3月期以降の2～3年間で、全事業を見直しの対象とし、経営体質のスリム化を目指すという。将来の成長が見込みにくい事業・分野への投資を見直すとともに、投資すべきと判断した事業・分野には従来以上に資金を投入することで、全体的には販売費及び一般管理費を削減する方針である。2016年3月期は販促費の見直しなどを行う模様である。

パチンコ機の射幸性抑制策

日工租（日本遊技機工業組合）のパチンコ機に対する射幸性抑制策として、2015年11月以降、パチンコ機の大当たり確率の下限値が1/320（2015年5月現在は1/400）に変更される。2015年5月現在パチンコホールでの設置・稼働において主流となっている大当たり確率が1/370～1/399のMAXタイプの機種について、2015年11月以降、遊技機メーカーは販売することができなくなる。

そのため、2015年11月以降は大当たり確率が1/150～1/319のミドルタイプの機種が、設置・稼働の主流となる。同社は、画像演出、コンテンツ、役物、音楽といった娯楽を遊技者に提供するミドルタイプの機種の開発を得意分野としており、大当たり確率の下限変更を、同社の事業に肯定的な変化として捉えているという。

また、大当たり確率の下限値が1/320に引き上げられることで、遊技者にとってはMAXタイプの機種より低予算での遊技が可能であり、長期的視点からはパチンコ遊技が健全化に向かうと考えているという。

パチスロ遊技機における業界団体自主規制の影響

同社によれば、パチスロ遊技機における今後の規制動向に関して、2015年12月から、ゲーム性の制限や変更が必要となる。従来のパチスロ機はメイン基盤とサブ基盤を搭載し、それぞれがメダルの払出しを制御し、サブ基盤により、射幸性を高める仕組みとしていた。しかし、2015年12月以降は、出玉性能につながるサブ基板のプログラムを、メイン基板に集約させる自主規制が適用され、パチスロ機の射幸性が低下することになる。

当該規制によるパチスロ遊技機の総販売台数への影響について、同社は過去の例から杞憂であると考えている。過去の規制の影響を例にあげると、2004年に規制が改正され、パチスロ遊技機に出玉規制が課せられた結果、パチスロ遊技機の総販売台数は2005年の178万台から2009年には76万台にまで減少した。その後は、各メーカーによるゲーム性の改良等により、2013年にはパチスロ遊技機の総販売台数は139万台にまで回復した。

今後は、段階的にパチスロの射幸性が下がる形で自主規制が行われる。その結果、今後は機種毎の出玉性能に差が生じにくくなり、より演出・IPなどがパチスロ機の商品力を左右するようになると同社は予想している。ただし、同社は従来から、射幸性より演出・IPを重視する商品開発を行ってきたことから、中期的には同社にとって好ましい競争環境になると考えているという。

中長期見通し

同社は、「成長するビジネスモデル」（コミックス、アニメーション、映画/テレビ、マーチャンダイジングにおけるシームレスな循環型ビジネス展開）に基づき、IPの価値最大化に主軸を置いた事業活動を推進している。パチンコ及びパチスロで収益成長を確実なものとし、自社創出および取得コンテンツの育成と活用が中期的な課題としている。なお、2015年5月現在、同社は経営体質の変革に向けて中期経営計画を策定中である。

SR社は、各種コンテンツの展開など、同社が思い描く企業ビジョン・成長戦略に対し、新たなビジネスモデルの具体化、特に自社で創出したIPの価値最大化と事業活動のスパイラルアップを実現できるかどうかに注目している。当面は、パチンコ及びパチスロ遊技機が同社の主要な収益源であり続けると予測し、遊技機の商品ラインアップ拡充が同社の中期業績成長に大きく貢献すると考える。また、自社創出IPのマーチャンダイジング、株式会社円谷プロダクションの業績成長、販売費及び一般管理費の絞り込み策が連結業績に貢献するものと予想している。

遊技機器の商品ラインナップ拡充

遊技機器の商品ラインナップに関して、同社は2001年に株式会社ロデオとパチスロ機の独占的販売代理店取引基本契約を締結以降、徐々に提携企業数を増やし、2014年3月期には13機種の遊技機を販売した。

提携解消に向け交渉を進めている株式会社ロデオの機種が、2017年3月期に無くなる一方、
既存の提携企業の商品ラインナップが増加するとともに、2014年5月に業務提携した株式会社ディ・ライト、株式会社七匠の商品ラインナップが加わる計画である。同社によれば、商品ラインナップの増加に対しては、『月刊ヒーローズ』の創出IP、新規の版権なども含まれるという。

自社創出IPのマーチャンダイジング

同社によれば、自社創出IPのマーチャンダイジングによる収益化には、単行本化、映像化の過程を経て、３～5年程度の期間を要するという。2011年11月に創刊した『月刊ヒーローズ』に関しては、2017年3月期以降、複数作品の映像化とマーチャンダイジングが展開される見込みである。なお、2015年5月現在、『月刊ヒーローズ』のIPに関しては、49作品が創出され、『ソウルリヴァイヴァー』、『ソードガイ』など７作品の映像化が進行中であるほか、6作品のゲーム化、3作品のパチンコ・パチスロ化が決定している。

円谷プロダクションの成長

円谷プロダクションは、有力コンテンツ『ウルトラマンシリーズ』などを有し、映像制作、ライセンス事業を行っている。

1990年代後半から、新作投入のための制作費増加により、利益が減少し、財務体質が悪化し、2000年代前半には財務リストラを行った。同社は、2010年4月に円谷プロダクションの株式の51.0%を取得し、連結子会社とした。

円谷プロダクションは海外での番組販売、新規作品企画、イベントの開催を進め、海外事業の売上総利益を、2015年3月期の150百万円から2018年3月期には550百万円に増加させる計画としている。

販売費及び一般管理費の絞り込み

同社は2016年3月期以降の2～3年間で、全事業を見直しの対象とし、経営体質のスリム化を目指すという。将来の

成長が見込みにくい事業・分野への投資を見直すとともに、投資すべきと判断した事業・分野には従来以上に資金を投入することで、全体的には販売費及び一般管理費を削減する方針である。販売費及び一般管理費に関しては、今後数年間は、毎期、絞り込む計画としている。

事業内容

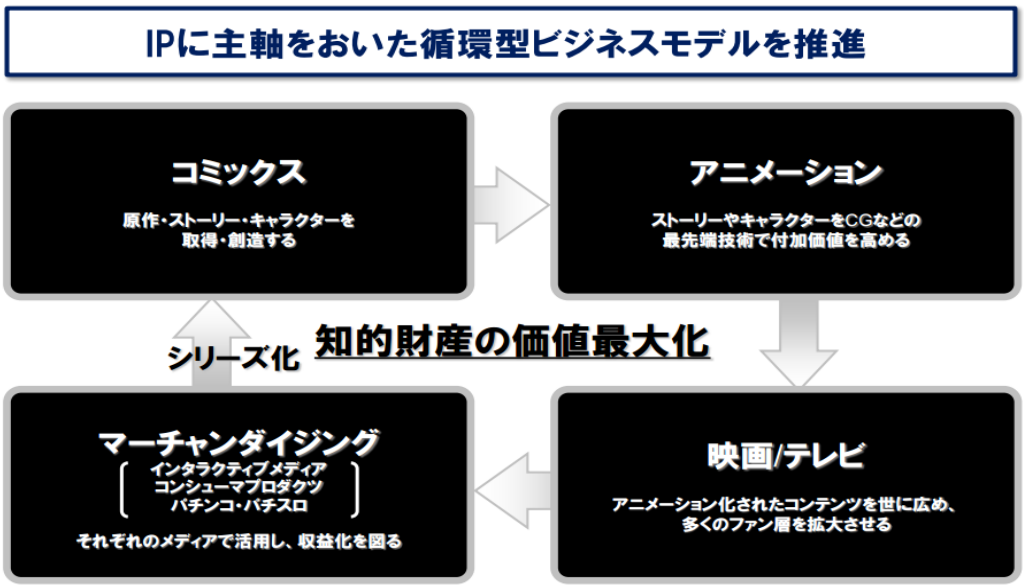
概略

事業内容は主に、1）パチンコ・パチスロ遊技機の企画開発及び販売、2）IP（Intellectual Property、知的財産）の企画開発・販売、である。

2012年3月期までは、「PS・フィールド」「モバイル・フィールド」「スポーツエンタテインメント・フィールド」「その他・フィールド」をセグメント情報として開示していた。しかし、2013年3月期より4つのセグメント区分を統合し、IPを基軸とする単一セグメントとしている。

同社は、中長期的な成長・発展を遂げるために、上場時以来のパチンコ・パチスロ分野に主軸をおいたビジネスモデルから、IPに主軸を置いたビジネスモデルへの戦略転換を企図し、「成長するビジネスモデル」（コミックス、アニメーション、映画/テレビ、マーチャンダイジングにおけるシームレスな循環型ビジネス展開）として戦略の整理・構築を進め、さらなる成長と発展を期するとしている。

成長するビジネスモデル



出所：フィールズ

ビジネス

同社は、4つの枠組みを基本として、それらの相互作用による循環型ビジネスの展開を行なっている。

コミックス

IP創出の源泉として、原作・ストーリー・キャラクターを取得・創造するのがコミックスの役割である。

株式会社小学館クリエイティブとの共同出資で設立した出版会社株式会社ヒーローズより、コミック誌『月刊ヒーローズ』を発行している。『月刊ヒーローズ』は2011年11月1日に創刊され、株式会社セブンイレブン・ジャパン（株式会社セブン＆アイ・ホールディングス（東証1部3382）の子会社）の店舗、及びパチンコホールでの販売を行っている。

『月刊ヒーローズ』から創出した複数のIPについて、映像化の規格が進行している。特に、連載作品『ソウルリヴァイヴァー』は、2014年7月に米国ハリウッドでの実写映画化に向けた脚本開発を開始した。

アニメーション

最先端の技術を活用してコミックスなどの有力作品を映像化し、IPを活性化させるのがアニメーションの役割である。

例えば、グループ会社のルーセント・ピクチャーズエンタテインメント株式会社が、コミックス『ベルセルク』を最先端の技術を活用して映画化している。同社は、『ベルセルク』のIPをソーシャルゲームやパチンコ・パチスロ遊技機、グッズなどの多メディアで展開し、IPの価値最大化を図っていく方針である。

> 『ベルセルク』は、中世ヨーロッパを下地にした「剣と魔法の世界」を舞台に、身の丈を超える巨大な剣を携えた剣士の復讐の旅を描いたダーク・ファンタジーである。1989年にコミック誌で連載が開始され、コミックスの発行部数は世界で累計約3,500万部以上を記録している（2013年時点）。

同社は、将来的には、『ベルセルク』のIPをソーシャルゲームやパチンコ・パチスロ遊技機、グッズなどの多メディアで展開し、IPの価値最大化を図っていく方針だ。

映画・テレビ

IPの普及と価値最大化のため、映画やテレビを通じて作品の認知度向上と価値拡大を図るのが映画・テレビの役割である。

例えば、同社は『ウルトラマン』シリーズで知られる映像制作会社の株式会社円谷プロダクションをグループ会社として有している。『ウルトラマン』シリーズは、映画・テレビを通じて放映されるなど、多くのメディアで展開されている。同社は、世界的なコンテンツとして『ウルトラマン』を成長させるため、有力パートナーと協力して様々な施策を推進していくとしている。

多メディアにおける商品化‐IPの多面展開

ゲーム、モバイル、ソーシャル・ネットワーキング・サービスなどのインタラクティブ・メディア、コンシューマプロダクツ、パチンコ・パチスロの商品化を通じて収益化を担っている。

インタラクティブ・メディア

パチンコ・パチスロ関連コンテンツとして『ななぱち』やフィーチャーフォンで展開している『フィールズモバイル』を展開している。パチンコ・パチスロ関連以外のコンテンツとして、ソーシャル・ゲームへIPを供給している他、『写メ字』等のコミュニケーション系サービスを展開している。

オンラインゲームポータルサイト『ハンゲーム』を運営するNHN Japan株式会社と同社の共同出資で2010年12月に設立したアイピー・ブロス株式会社においては、同社グループやパートナー企業が有するIPを多様なプラットフォームに提供する体制を構築している。

コンシューマプロダクツ

IPを活用したショップ展開、グッズ等の企画開発及び販売、パチンコ・パチスロ向けマーチャンダイジングの展開等を行っている。

また、グループ会社のトータル・ワークアウトプレミアムマネジメント株式会社は、フィットネス事業を営み、プロスポーツ選手を対象としたプロフェッショナルサービス、健康志向の高い会員に向けた特別サービス等の提供も行っている。

パチンコ・パチスロ遊技機の企画開発及び販売

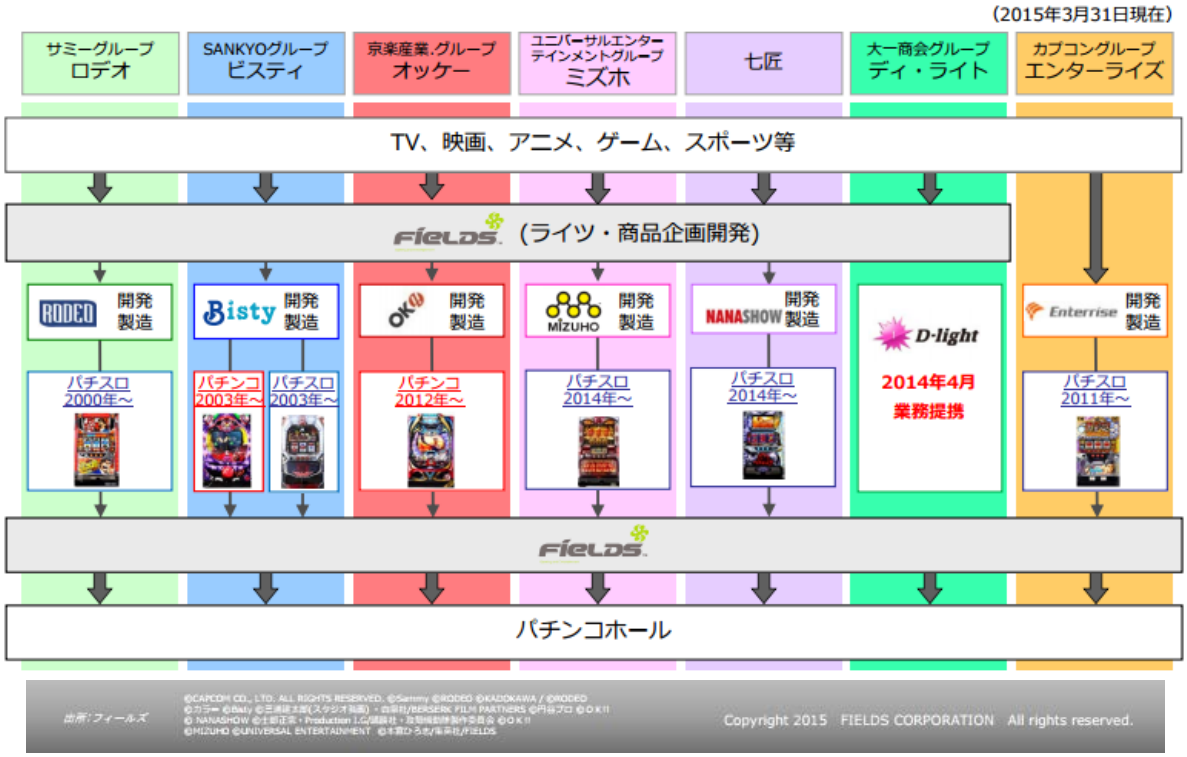
マーチャンダイジングの柱として、安定的なキャッシュ・フロー創出源となっているのが、パチンコ・パチスロ遊技機の企画開発及び販売である。

同社はファブレス（fabless：fabrication facility less）企業であり、国内外の有力なコンテンツの商品化権を取得あるいは創出した上で、商品企画を付加し、業務提携先のメーカーに開発・製造を委託。商品化された遊技機を自ら総販売元として販売している（業務提携先以外の商品も販売するが、大半は業務提携先の遊技機である）。

同社の「付加価値」は、独自コンテンツの取得・組み合わせによる遊技機の企画開発能力に由来する。また、日本全国にネットワークを持つ最大手の独立系流通企業であり、パチンコホールはフィールズ1社から複数メーカーのタイトルを購入できるメリットがある。

同社営業担当者は、市場トレンドやパチンコホールの効率的な運営手法についての緻密なデータベースを構築しており、この豊富な知識をパチンコホールと共有することによって、カスタマー・ロイヤリティを高めている。

遊技機は、一般的にコンテンツの調査・研究・取得から遊技機の納品に至るまで、約2年から3年の期間を要する。



代理店販売と代行店販売

パチンコ・パチスロ遊技機の販売方法には、同社支店の営業活動により直接パチンコホールへ販売する「代理店販売（パチスロ遊技機が大半、一部パチンコ遊技機）」と、販売の仲介を行う「代行店販売（パチンコ遊技機）」がある。

代理店販売は、同社が遊技機メーカーより遊技機を仕入れ、パチンコホールに販売するものである。一方、代行

店販売は、同社が遊技機メーカーの販売代行店（販売仲介業者）として、1）遊技機メーカーとパチンコホールの売買契約書作成業務代行、2）販売代金の集金代行、3）開店準備全般に係る業務代行、4）アフターサービスに関わる業務代行、等を行うことにより、遊技機メーカーから代行手数料を得るものである。

代理店販売と代行店販売では、売上等の計上方法に以下のような相違がある。従って、代理店販売と代行店販売の遊技機の販売構成により、同社の売上高は変わってくる。

- 代理店販売：売上高は同社がパチンコホールに販売した遊技機の代金を計上（当月計上）、遊技機の仕入を売上原価に計上
- 代行店販売：売上高は遊技機を販売した際に遊技機メーカーから受け取る代行手数料を計上（翌月計上）

販売体制

同社は、全国7支社26支店の営業拠点に300名以上の営業社員を配置している（2015年3月末）。営業社員は各々約40件の顧客を担当、ホール経営に役立つ「提案型営業」を行っている。また、全国の支店は各々遊技機のショールームを有している。

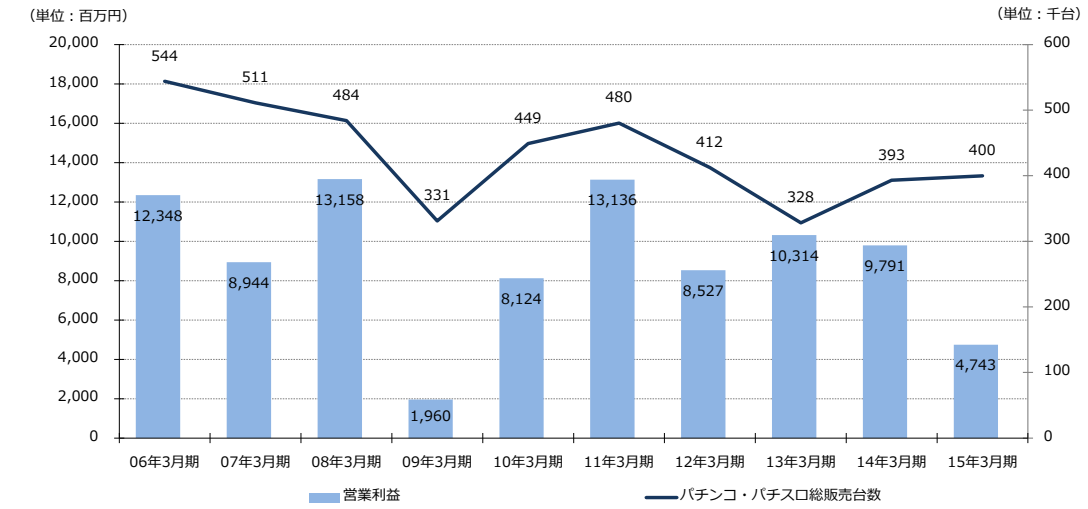
販売チャネルは二通りあり、一つは、同社の営業が直接パチンコホールに商品を販売する「直接販売」、二つめは代行店を介して間接的に商品を販売する「間接販売」である。約7割のパチンコホールに対しては直接販売が行われているが、顧客の規模あるいは地理的な事情から、経済合理性に見合う際には間接販売が選択されている。

なお、同社は2013年3月期より営業体制の拡充を行っており、2015年3月期以降7支社37支店体制を構築するとともに営業人員を400名に増員し、1人当たりの担当ホール数縮小や担当ホールへのアクセス時間の短縮に努めるほか、提携メーカーへの販売サポート体制の強化、不透明な業界環境の成り行きと変化に備えるため、支店における教育に力を入れている。

遊技機販売台数と業績

遊技機販売台数は、主たる業績の変動要因となってきた（下図参照）。

営業利益と販売台数の比較



出所：同社資料よりSR社作成

戦略的パートナーシップ

同社は、大手遊技機メーカーと提携し、共同で幅広いブランドを展開。同社は独占販売代理店を務めている。

- 株式会社ロデオ：サミー株式会社（セガサミーホールディングス株式会社（東証1部6460））のグループ会社で同社の持分法適用会社（出資比率は、サミー株式会社が65.0%、同社が35.0%）のパチスロ遊技機専業メーカー。同社は、2001年にパチスロ機の独占的販売代理店取引基本契約を締結、2002年に資本参加した。『サラリーマン金太郎』、『新鬼武者』などのヒット作を有する。
- 株式会社ビスティ：株式会社SANKYO（東証 6417）の連結子会社であり、かつ同社提携先のパチンコ・パチスロ遊技機メーカー。2003年に業務提携を締結し、『ヱヴァンゲリヲン』シリーズを始め、各種タイトルの開発を行っている。
- 株式会社オッケー．：2008年2月に京楽産業.株式会社（非上場）と提携。京楽産業.株式会社と同社が相互に協力し、新たな市場創造とファン拡大を実現するために新ブランドとして立ち上げた。『ぱちんこ ウルトラバトル烈伝 戦えゼロ！若き最強戦士』などのヒット作を有する。
- 株式会社エンターライズ：ゲーム大手の株式会社カプコン（東証1部9697）の連結子会社で同社の提携先メーカー。同社は2010年に総販売元として、エンターライズ製パチスロ機の販売を開始。『戦国BASARA』、『バイオハザード5』などのヒット作を有する。
- 株式会社ミズホ：2011年に株式会社ユニバーサルエンターテインメント（JASDAQ6425）と株式会社ミズホを通じた共同事業を推進する旨の基本合意書を締結。2012年にミズホの株式の49.8%を取得。2014年よりミズホ製パチスロの販売を開始した。
- 株式会社ディ・ライト：2000年に株式会社大一商会のセカンドブランドとして設立。2014年に共同事業に関する業務提携を開始した。
- 株式会社七匠：2009年設立。2014年に同社が資本参加（38.9%）。2014年に共同事業に関する業務提携を開始。2015年に第一弾となる『パチスロ ベルセルク』を発売した。

ブランド別販売台数推移（単位:台）	09年3月期	10年3月期	11年3月期	12年3月期	13年3月期	14年3月期	15年3月期
ロデオ	41,536	28,762	121,691	81,820	104,549	26,505	42,566
前年比	-67.5%	-30.8%	323.1%	-32.8%	27.8%	-74.6%	60.6%
構成比	12.5%	6.4%	25.3%	19.8%	31.9%	6.7%	10.6%
ビスティ	262,087	363,056	306,585	263,530	114,092	173,630	159,778
前年比	-20.6%	38.5%	-15.6%	-14.0%	-56.7%	52.2%	-8.0%
構成比	79.1%	80.7%	63.8%	63.9%	34.8%	44.2%	40.0%
エンターライズ	-	2,498	16,119	7,264	47,889	72,085	24,467
前年比	-	-	545.3%	-54.9%	559.3%	50.5%	-66.1%
構成比	-	0.6%	3.4%	1.8%	14.6%	18.3%	6.1%
オッケー.	-	-	-	-	32,437	28,790	114,597
前年比	-	-	-	-	-	-11.2%	298.0%
構成比	-	-	-	-	9.9%	7.3%	28.7%
ミズホ	-	-	-	-	-	54,127	4,964
前年比	-	-	-	-	-	-	-90.8%
七匠	-	-	-	-	-	-	20,084
前年比	-	-	-	-	-	-	-
その他メーカー	27,582	55,564	35,878	59,776	29,143	37,845	33,235
前年比	2.5%	101.5%	-35.4%	66.6%	-51.2%	29.9%	-12.2%
合計	331,205	449,880	480,273	412,390	328,110	392,982	399,691
前年比	-31.6%	35.8%	6.8%	-14.1%	-20.4%	19.8%	1.7%

出所：会社データよりSR社作成
＊表の数値が会社資料とは異なる場合があるが、四捨五入により生じた相違であることに留意。

株式会社SANKYOの子会社である株式会社ビスティとの提携により企画開発された『ヱヴァンゲリヲン』シリーズといった大ヒットタイトルは、重要な収益ドライバーである。同社は『ヱヴァンゲリヲン』というIPを活用した遊技機を発売し、2013年3月期にシリーズ累計180万台を突破した。

『ヱヴァンゲリヲン』は、複数のエンタテインメント・ジャンルに渡って人気の大ヒットアニメ。1995年から1996年にかけて、テレビ東京でのアニメ版全26話が放映され人気を博した。2007年から全4部作の『ヱヴァンゲリヲン新劇場版』が制作され、2015年5月現在、3作目までが制作・劇場公開されている。

ビジネスモデル

同社は、「成長するビジネスモデル」に基づき、IPの価値最大化に主軸を置いた事業活動を推進している。

「成長するビジネスモデル」においては、以下4つの枠組みを基本として、それらの相互作用によるIPの価値最大化と事業活動のスパイラルアップを目指していくとのことだ。

▶ コミックス：原作・ストーリー・キャラクターを取得・創造する
▶ アニメーション：ストーリーやキャラクターをCGなどの最先端技術で付加価値を高める
▶ 映画/テレビ：アニメーション化されたコンテンツを世に広め、多くのファン層を拡大させる
▶ マーチャンダイジング（ゲーム・メディア・SNS、コンシューマプロダクツ、パチンコ・パチスロ）における商品化：それぞれのメディアでIPを活用し、収益化を図る

同社が、IP取得・創出に取り組んでいる一部の例としては、『月刊ヒーローズ』、『ベルセルク』、『ウルトラマン』等が挙げられる。同社は2013年3月期以降、こうしたIPを様々なメディアでファンを増やしていく動きを加速させていくとしている。

例えば、『月刊ヒーローズ』のビジネスモデルのイメージとしては、コミックスからスタートし、アニメ、テレビシリーズ、映画化して、最後にマーチャンダイジング、SNS、コンシューマプロダクツ、パチンコ・パチスロによって収益化を狙っている。全ての領域でファンを増やし、IPの価値を高め、収益化を図り、それをもう一度コミックスに還流するという流れを目指しているようだ。

主なグループ会社

フィールズグループの関連会社は、コミックス、アニメーション、モバイル、パチスロ・パチンコ遊技機など幅広い分野に渡る。2015年3月時点で連結子会社20社、持分法適用会社11社及びその他関係会社1社により構成されている（カッコ内は、同社グループへの参加年月及び同社の出資比率）。

コミックス

▶ 株式会社ヒーローズ（2010年4月、49.0%）：コミック誌・キャラクターコンテンツの企画・運営・製作
▶ 株式会社角川春樹事務所（2005年3月、30.0%）：書籍、雑誌の企画制作、編集、出版及び販売

アニメーション

▶ ルーセント・ピクチャーズエンタテインメント株式会社（2007年10月、100.0%）：アニメーションの企画・制作・プロデュース
▶ 株式会社デジタル・フロンティア（2010年4月、86.9%）：コンピュータ・グラフィックスの企画・制作等

映画・テレビ

▶ 株式会社エスピーオー（2008年3月、31.8%）：映画の企画・制作・配給等

マーチャンダイジング

インタラクティブ・メディア

▶ アイピー・ブロス株式会社（2010年12月、85.0%）：IPのデジタル事業化、遊技機専門サイトの構築・運営

▶ 株式会社フューチャースコープ（2006年10月、87.7%）：モバイルコンテンツの提供サービス・通信販売

コンシューマプロダクツ

▶ 株式会社円谷プロダクション（2010年4月、51.0%）：映画・テレビ番組の企画・製作。キャラクター商品の企画・製作・販売

▶ トータル・ワークアウトプレミアムマネジメント株式会社（2011年5月、95.0%）：スポーツジムの経営

パチンコ・パチスロ遊技機

▶ フィールズジュニア株式会社（2002年3月、100.0%）：遊技機のメンテナンス等

▶ 新日テクノロジー株式会社（2008年1月、100.0%）：遊技機の開発

▶ 株式会社マイクロキャビン（2011年1月、100.0%）：業務用機器向けソフトの企画開発

▶ 株式会社ネクスエンタテインメント（2011年11月、69.8%）：ソフトウェアの企画・製作・開発・販売等

▶ 株式会社BOOOM（2009年5月、51.0%）：遊技機の企画・開発

▶ 株式会社ロデオ（2002年3月、35.0%）：遊技機の開発・製造

▶ ジー・アンド・イー株式会社（2005年5月、33.3%）：総合エンタテインメントに特化したビジネススクールの運営

▶ 株式会社七匠（2014年1月、38.9%）：遊技機の開発・製造

収益性・財務指標

利益率	08年3月期 連結	09年3月期 連結	10年3月期 連結	11年3月期 連結	12年3月期 連結	13年3月期 連結	14年3月期 連結	15年3月期 連結
売上総利益率	33.9%	32.9%	40.5%	33.9%	34.0%	30.8%	29.4%	28.6%
営業利益率	12.9%	2.7%	12.2%	12.7%	9.2%	9.5%	8.5%	4.8%
経常利益率	11.5%	1.4%	11.7%	13.2%	9.4%	9.5%	8.5%	5.5%
純利益率	5.2%	-2.0%	5.0%	7.3%	6.5%	4.4%	4.7%	3.0%
財務指標	**08年3月期 連結**	**09年3月期 連結**	**10年3月期 連結**	**11年3月期 連結**	**12年3月期 連結**	**13年3月期 連結**	**14年3月期 連結**	**15年3月期 連結**
ROA	17.3%	1.6%	11.6%	17.1%	10.0%	10.3%	9.2%	5.1%
ROE	11.9%	-3.5%	8.2%	17.1%	12.2%	8.9%	9.5%	5.1%
総資産回転率	1.5	1.4	0.8	1.3	1.0	1.0	1.1	0.9
たな卸資産回転率	25.4	75.8	43.7	76.3	29.4	46.2	36.7	57.3
たな卸資産回転日数	14.4	4.8	8.4	4.8	12.4	7.9	10.0	6.4
当座比率	130.4%	205.4%	136.8%	158.8%	139.1%	137.9%	140.8%	134.8%
流動比率	204.7%	333.0%	158.2%	185.1%	165.6%	153.5%	160.4%	155.1%
株主資本比率	64.8%	77.6%	51.3%	60.3%	55.4%	51.5%	55.9%	54.5%
ネット・デット/ エクイティ	-17.5%	-20.2%	-32.8%	-29.5%	-32.4%	-40.5%	-49.2%	-19.5%
営業ＣＦ / 流動負債	0.58	0.55	0.24	0.29	0.26	0.29	0.39	-0.20
営業ＣＦ / 負債合計	0.49	0.33	0.21	0.25	0.24	0.26	0.35	-0.18

出所：会社データよりSR社作成
＊表の数値が会社資料とは異なる場合があるが、四捨五入により生じた相違であることに留意。

同社のビジネスモデルは独自固有であるため類似業種比較はできないが、2010年3月期から2013年3月期のROEは10%を超えており、収益性は高いといえよう。「成長するビジネスモデル」へのチャレンジは、収益をもう一段高めるための試みといえよう。

SW(Strengths, Weaknesses)分析

強み（Strengths）

- **販売力：**メーカーは、市場拡大や市場展開の加速を可能にする多くの有能な営業担当者を擁する同社と取引する利点がある。
- **ブランド創造力：**マーケットコストを負担しつつ、パートナー企業が販売製品に幅を持たせることができるような新規の異なるブランドを創造する能力を有する。（異なるブランドを提供することによって、メーカーはパチンコホールにより多くの遊技機を設置できる。）
- **技術・開発力の高いトップメーカーとのアライアンス**

弱み（Weaknessses)

- **ヒットタイトルへの依存度の高さ**
- **製造利益がないため、収益が流通に限定される点**
- **グループ企業間における遂行力のばらつき**

主要設備

同社の運営基盤は全国規模の販売ネットワークである。ネットワークは、2015年3月末において北海道・東北（3支店）、北関東（3支店）、東京（6支店）、名古屋 （4支店）、 大阪（3支店）、 中国・四国（3支店）、九州（4支店）の計7支社、26支店で構成される。

市場とバリューチェーン

「市場とバリューチェーン」の項では、パチンコ・パチスロ遊技機市場に焦点を当てて記載する。

マーケット概略

2013年度における国内余暇市場の規模は65.2兆円（前年比0.8%）（出所：「レジャー白書2014」公益財団法人日本生産性本部）。そのなかでもパチンコ・パチスロの推定額は18.8兆円（余暇市場全体の約29%）であり、余暇市場の中で巨大市場を形成している。これはパチンコホールの総売上高に相当する。このうち、16.0兆円がプレーヤーへの景品として還元され、残りの2.8兆円のうち、約1.1兆円が新台入替費（遊技機購入費）として再投資される。

遊技機販売市場の推移 (百万円)	2000	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013
パチンコ								
パチンコ機市場規模	568,300	868,600	921,300	985,200	886,900	826,700	772,900	609,900
パチンコ機販売台数（千台）	3,360	3,170	3,330	3,330	2,900	2,600	2,490	2,040
パチンコ機の平均価格（円）	169,137	274,006	276,667	295,856	305,828	317,962	310,402	298,971
パチスロ								
パチスロ機市場規模	314,500	502,500	247,800	225,800	286,700	375,000	429,900	473,300
パチスロ機販売台数（千台）	1,130	1,740	910	760	970	1,250	1,320	1,390
パチスロ機の平均価格（円）	278,319	288,793	272,308	297,105	295,567	300,000	325,682	340,504

出所：会社データよりSR社作成
＊表の数値が会社資料とは異なる場合があるが、四捨五入により生じた相違であることに留意。

業界内のトレンド

現在当該市場は底ばい傾向にある。1997年に2,310万人（日本人の7人に1人がパチンコ・パチスロをする計算）であった遊技参加人口は、2013年に970万人まで減少した。パチンコホール数は、1995年の18,224店舗から、2014年の11,627店舗へと減少している（出所：警察庁）。

新規投資向けキャッシュ・フロー減少により、一部の小規模パチンコホールは店舗売却や閉店を余儀なくされている。一方、現在の一店舗当たりの遊技機平均設置台数は増加しており、1995年の261台から2014年には395台となるなど、店舗数は減少しているものの、店舗の大型化が進むことで、設置台数トータルは1995年の452台から2013年の461万台と大きくは変わっていない。大手チェーン店が規模を拡大していると推測され、市場全体は二極化が続いている。

同社の受注トレンドは、パチンコホールを運営する顧客の経営状態に非常に深く関連している。理論的には、パチンコホールのキャッシュ・フローが高ければ高いほど、新規遊技機への投資額が増えることになるが、業界内の遊技機に関する設備投資は、一般的に遊技機の年間回転率で定義される。2013年の年間回転率は、パチンコ遊技機が0.68回、パチスロ遊技機が0.87回、遊技機年間回転率で0.75回であった（出所：矢野経済研究所、警察庁統計）。

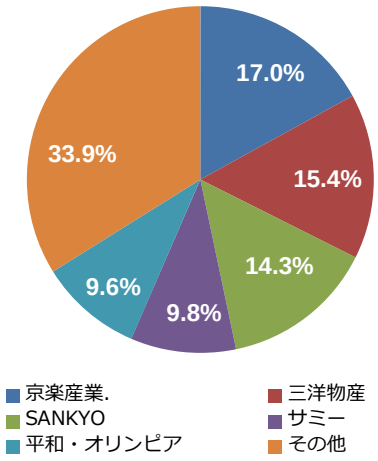
遊技機市場と販売台数

パチンコ遊技機の販売台数は、1995年の371万台から上昇して2005年のピーク時には404万台となった。しかし、

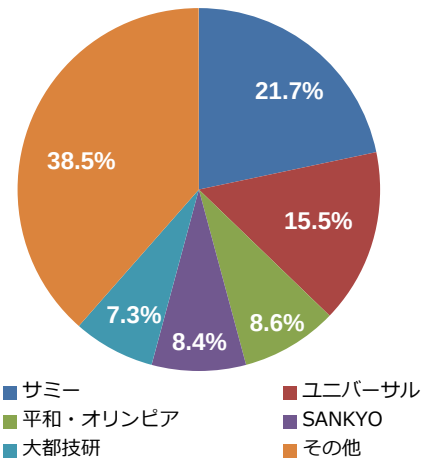
以降減少基調を辿っている。一方、パチスロ遊技機の販売台数は、1995年の35万台という低い水準から、2005年には約5倍の178万台まで拡大した。2007年の規制強化後に低射幸性パチスロ遊技機の需要は衰えたが、2009年後半からは回復基調にある。

マーケット規模が変動するなか、メーカー間の競争は激化している。有名メーカーはトップランクに食い込んでリピートセールスを生み出す傾向にあるが、小規模メーカーは厳しい状況に置かれている。トップ売上の超大作は10万台を超える販売台数を記録するが、人気のないタイトルの販売台数はわずか1万台にも満たない。以下の円グラフは、メーカー別設置台数ベースのマーケットシェアを示している。パチンコ業界は、パチスロ業界に比べ競合が少ない。同社の成功は、どちらの業界においても業界内のキープレーヤーと開発段階でパートナーシップを組むことができる点にあると、SR社は考える。一方、メーカーが、同社をパートナーとして選ぶ理由は、第二ブランドの育成や各顧客へのシェア拡大を図れるからである。

パチンコ遊技機販売シェア



パチスロ遊技機販売シェア



出所：「パチンコ関連メーカーの動向とマーケットシェア」矢野経済研究所よりSR社作成
*パチンコ遊技機において、SANKYOはビスティを含む。サミーは銀座、タイヨーエレックを含む。
*パチスロ遊技機において、サミーはロデオ、アイジーティー、トリビー、タイヨーエレックを含む。SANKYOはビスティを含む。ユニバーサルはエレコ、ミズホ、メーシーを含む。オリンピアは平和販売分を含む、オリンピア･平和全ブランドを合算。

同社は、パチンコ産業は射幸性に依存することなく健全化とエンタテインメント化が進むことで、近い将来再び成長に転じると考えている。こうした結論を導く確固とした「証拠」を示すことは難しいが、人々の余暇時間は拡大しており、時間消費型レジャーとしてパチンコ産業が発展する可能性は高いものと考えられる。また、パチンコ市場は、予測不能な景気の変動に比較的左右されにくいと思われる。同社は遊技人口が減少したのは、むしろパチンコ・パチスロ市場自体の特性に関係していると考えている。

市場の成長性とサイクル

市場は成熟しており、人口減少と新型受動的エンタテインメントの台頭により、長期的な縮小状態にある。但し、このプロセスは非常に緩やかで、業界における革新がこの傾向を逆転または減速させる可能性はある。鍵となるサイクルドライバーは、政府の法規制改正と、エンタテインメントとしての成長である。 パチンコ・パチスロ業界は、国家公安委員会の規制下にあり、各県ごとに「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」に基づいて遊技機の許可・検定が行われる。

過去を見ると、これまで十数年に一度、監督官庁による技術仕様要件の改正を行っている。目的は過度な射幸性

の防止であるが、大当たり確率のトレンドは緩やかになりつつある。具体例を挙げれば、2004年に行われたパチスロ遊技機の射幸性規制の変更は、結果として2007年にパチスロ遊技機入替の大きな波となって表れた。その後、一部のプレーヤーがパチンコへ傾倒したため、パチスロ遊技機の販売台数は減少した。しかしながら、こうした規則改正時にはメーカー開発が競って行われるため、遊技機のエンタテインメント化に向けて、ソフトウェア及びハードウェア両面の技術革新を加速させていることも否定できない。

同社によれば、射幸性の高低の差がプレーヤーに影響を及ぼし、市場の成長を左右する可能性があるという。2011年3月期は、多くのメーカーの焦点はいわゆるMAXタイプの遊技機に注がれる形となった。MAXタイプの遊技機は、他のタイプの遊技機と比べ、プレーヤーの使用金額が増加するものの、得られるリターンも高くなる傾向にある（これは一部のヘビーユーザーには魅力となりうる要素である）。これは即ち、平均した場合にMAXタイプではプレーヤーがより早く負けることを意味する。高射幸性機は、パチンコホールに短期的には高めのキャッシュ・フローをもたらしうるものの、この動向はヘビーユーザー以外の一般客を遠ざける可能性があり、市場全体にとっては健全な動向ではない点を同社は懸念していた。しかし、2015年11月期以降、自主規制によりMAXタイプのパチンコ機は発売できなくなる。

注：パチンコのスペック別区分（大当たり確率の区分）は同社による。すなわち、MAXタイプ：1/370～1/399、ミドルハイ：1/320～1/369、ミドルロー：1/280～1/319、ライトミドル：1/150～1/279、甘デジ：1/40～1/149である。

SR社では、色々なタイプの遊技機の人気の変動から同社は長期的な恩恵を受けていると推測する。実際、改正がその時点での市場リーダーを霞ませ、必要に迫られ革新的製品開発に奔走するメーカーに短期的な機会を与えることになる。同社は、その企画開発ノウハウと卓越した流通能力を通じて、新たな商品ラインナップの企画開発においてメーカーに協力し、特定メーカーへの依存度が高まることを避けている。

顧客

パチンコホールが同社の顧客である。パチンコホールはメーカーと直接取引することもできるが、同社と取引することにより、フィールズ1社から複数メーカーのタイトルを購入できる、そして日本全国でどんな遊技機が人気を博しているかなどの市場に関する情報を共有できるといったメリットを享受することができる。

サプライヤー

同社への主要なサプライヤーは、パチンコ・パチスロ遊技機メーカーであり、メーカーとの関係は、同社のビジネスモデルを決定付ける中心的な存在となっている。この関係は相互利益をもたらすもので、メーカーは同社に販売するための製品を提供し、メーカーは引き換えに同社から版権及び企画の提供を受け、同社の販売チャネルを利用する。

参入障壁

業界の参入障壁は高い。業界内には資本力に勝る洗練された企業が多数ある。また事業は相当の開発費用の投入が必要であり、また、製品が不発に終わるリスクも相応にある。同社は他にない独自のビジネスモデルを有しており、他社が成功裏にそれを模することは難しいであろう。まず、同社は広範囲にわたる販売ネットワークと、業界内トップメーカーや全国のパチンコホール双方との長年にわたる取引関係がある。およそ300名の営業担当者

が日々顧客であるパチンコホールに連絡を取るため、顧客との関係は密接な信頼関係が構築され、顧客情報も豊富である。故に、既存の関係維持が自然優位となる。さらには、パチンコホール市場は分断化している。新規参入者が、採算に合うような決定的な数の顧客を獲得するには、相当な時間を費やす必要があろう。

競合環境

パチンコ業界内にはおよそ1,000社の流通販売業者があると推定されているが、同社と同様のビジネスモデルと全国ネットワーク及び営業力を有する企業は他にない。しかしながら、同社商品は、実際には非パートナー及びパートナーメーカーと一部競合している。上場メーカーでは、株式会社SANKYO、セガサミーホールディングス株式会社、株式会社平和（東証1部6412）、株式会社ユニバーサルエンターテインメントである。

代替品

カジノ：2015年5月末現在、日本ではカジノは法的に禁じられているが、カジノ合法化についての議論は継続中である。カジノが合法化されても、公認カジノの数は限定されるとSR社では推測する。全国津々浦々におよそ11,627店のパチンコホールが点在（2014年現在）し、461万台の遊技機が設置されている（2013年現在）ことを考えれば、その代替効果はごくわずかである可能性が高いとみてよい。

経営戦略

同社は、「成長するビジネスモデル」に基づき、IPの価値最大化に主軸を置いた事業活動を推進している。

パチンコ及びパチスロ顧客向けのコンテンツを発掘・強化させる能力は、既に同社の大きな強みとなっている。しかしながら、同社の長期的な目標はそのような能力をパチンコ・パチスロ以外の分野に拡大させていくことである。同社は過去数年間に、パチンコ・パチスロ以外で十分に規模のある分野あるいは十分に収益性のある分野を育成するには至っていないものの、収益性は改善しており、成長過程であるともいえる。

SR社は、当面は、マーチャンダイジングの中でもパチンコ及びパチスロ遊技機が同社の主要な収益源であり続けると推測するが、株式会社円谷プロダクションの動向が同社の今後を占う上で一つのカギになると考えている。また、株式会社ヒーローズは同社グループの中でコンテンツ創出の役割を担い、パチンコ・パチスロ分野はもとより、デジタルコミックス等の多様なエンタテインメント分野での活躍が期待できるだろう。

過去の財務諸表

前期以前の業績概況（参考）

2015年3月期通期実績

2015年3月期の業績は、売上高は99,554百万円（前期比13.4%減）、営業利益4,743百万円（同51.6%減）、経常利益5,491百万円（同43.8%減）、当期純利益3,018百万円（同43.8%減）となった。

遊技機販売事業においては、パチンコ機の販売台数は302,406台（前期比139,527台増、85.7%増）、パチスロ機の販売台数は、97,285台（同 132,818台減、57.7%減）となった。これにより、遊技機全体の販売台数は399,691台（同 6,709台増、1.7%増）となった。有力IP（知的財産）を搭載したパチンコ機の拡販に向けて、各種営業施策を推進した。

パチンコ機は5機種が発売または売上計上され、2014年12月発売の株式会社ビスティ製パチンコ機『CRヱヴァンゲリヲン９』が102,000台、2015年3月発売の株式会社オッケー．製パチンコ機『ぱちんこ ウルトラバトル烈伝 戦えゼロ！若き最強戦士』が79,000台と販売増加に寄与した。

パチスロ機については、３機種が発売され、同社によれば、いずれの機種も販売計画を上回った。株式会社ロデオ製パチスロ機『サラリーマン金太郎 出世回胴編』が42,000台、株式会社七匠の第一弾となる『パチスロ ベルセルク』が20,000台の販売となった。なお、2014年９月にパチスロ機の型式試験方法が変更されたため、当期中に計画していた５機種の発売を次期に延期することになった。

IPの育成・事業化の取り組みは、以下の通りである。

- コミックス誌『月刊ヒーローズ』を通じてIPの創出に引き続き注力するとともに、同誌掲載作品の映像展開を進めた。また、ゲームやパチンコ・パチスロ機へのIP展開が決定した。
- 『ウルトラマン』シリーズは、IPのマルチメディア展開により安定的に収益を確保した。継続的にテレビシリーズの放送や劇場映画の公開を行い、映像作品と関連した商品の拡販に努めた。また、海外においても既存映像作品の販売及び新規映像作品の企画を進めるとともに、複合施設等でのイベントを実施した。さらに、海外展開も見据え、『ウルトラマン』シリーズを活用した体感型のライブエンタテインメント・ショーを企画・制作し、公演を開始した。
- ソーシャルゲームの分野では、運営体制、開発体制の効率化を推進し、各タイトルの品質の向上に努めた。とくに、『AKB48』を活用したタイトルは、新コンテンツの追加やリアルイベントなどの施策を実施した。また、スマートフォン向けゲームでは、新感覚のゲーム性と魅力的なキャラクターを掛け合わせた新作アプリを順次、投入した。

2015年3月期第3四半期実績

2015年3月期第3四半期の業績は、売上高は29,317百万円（前年同期比45.9%減）、営業損失6,599百万円（前年同期は営業利益2,036百万円）、経常損失5,633百万円（同経常利益2,066百万円）、四半期純損失3,215百万円（同四半期純利益1,227百万円）となった。

遊技機販売においては、パチンコ遊技機約118,134台（前年同期比20,870台減）、パチスロ遊技機約35,381台（同

57,251台減）の販売となり、総販売台数は前年同期と比較して減少した。期初に策定した販売スケジュールを見直した結果、当第３四半期（10－12月）の売上計上は、『CR ayumi hamasaki　２』１機種（前年同期ではパチンコ１機種、パチスロ１機種）のみとなった。第3四半期累計期間（4-12月）においては、パチンコ遊技機では、前年同期に4機種を計上したが、当第3四半期累計期間は2機種の計上となった。パチスロ遊技機では、前年同期に3機種を計上したが、当第3四半期累計期間は１機種の計上となった。

第4四半期（2015年1-3月）にはパチンコ3機種、パチスロ2機種を売上計上する予定である。パチンコでは、『CR ヱヴァンゲリヲン９』、『CRバットマン』、『ぱちんこ ウルトラバトル烈伝 戦えゼロ！若き最強戦士』を投入する予定である。なお、2014年12月に発売したパチンコ遊技機『CRヱヴァンゲリヲン９』は10万台を超える販売台数となったが、同社の売上としては第４四半期の計上となる。また、2015年３月発売予定のパチンコ遊技機『ぱちんこ ウルトラバトル烈伝 戦えゼロ！若き最強戦士』は、前作が約8万台を販売した機種の後継機である。同社によれば、パチンコホールの評価、販売タイミングも含めて、販売台数は前作を越える見込みであるという。

パチスロでは、2015年１月に投入した『サラリーマン金太郎 出世回胴編』に加え『パチスロ ベルセルク』を投入する予定である。2014年９月の試験方法変更の影響から、期初計画（それぞれ、４機種、８機種）と比較して、パチスロが減少する見込みとしている。なお、『サラリーマン金太郎 出世回胴編』は約4万台、『パチスロ ベルセルク』は数万台前半の販売見込みとしている。これにより、通期の売上計上機種数は、パチンコ５機種、パチスロ３機種となる。

一方で、第3四半期累計期間において、営業活動の結果、各々の販売実績は、概ね当初計画を上回った。また、今後の販売予定機種についても、計画を上回る見通しとしている。その結果、販売スケジュール及び投入機種数の変動はあるものの、2015年3月期通期の業績見通しについては、期初計画を据え置いた。

IPの育成・事業化の取り組みは、以下の通りである。

- 新規IPの創出に向けた『月刊ヒーローズ』では、創刊から３年を経過し、これまでに49作品を掲載した。そのうち７作品については、映像化プロジェクトに着手しており、ゲーム、映画、パチンコ・パチスロなどでのクロスメディア展開が進捗している。
- IPの育成・収益化を担う取り組みでは、株式会社円谷プロダクションにおいて、『ウルトラマン』シリーズの新たなファン層の開拓に向け、国内外で顧客接点の拡大を図っている。国内では、ファミリー層向けのアプローチとして、継続的なテレビシリーズの放送の他、2015年３月には劇場公開を予定している。さらに、舞台『ウルトラヒーローズ THE LIVE アクロバトル クロニクル』を2015年３月から上演し、今後、海外展開も予定している。『ウルトラマン』シリーズの海外展開も積極的に進めており、同社によれば、円谷プロダクションの売上総利益は、2016年3月期以降、増益が見込まれるという。
- ソーシャルゲームでは、『AKB48』を活用したタイトルの活性化を図るべく、新コンテンツの追加やリアルイベントなどの施策を実施した。また、2014年９月に、オリジナルIPを活用したアプリ『ことこと-ラセツとコトダマの国-』をリリースした。配信開始から３ヵ月で100万ダウンロードを超えるなど、好調なスタートであったが、課金による収益化に向けて、改修を行う方針である。そのほか、当第３四半期は、新規にアニメコンテンツを活用したゲームを１タイトル投入した。

2015年3月期第2四半期実績

2015年3月期第2四半期の業績は、売上高は20,341百万円（前年同期比44.1%減）、営業損失4,077百万円（前年同期は営業利益2,176百万円）、経常損失4,072百万円（同経常利益2,144百万円）、四半期純損失2,509百万円（同四半期純利益1,434百万円）となった。

遊技機販売においては、パチンコ遊技機約73,910台（前年同期比36,366台減）、パチスロ遊技機約28,209台（同33,420台減）の販売となり、総販売台数は前年同期と比較して減少した。これは、主に当第２四半期に売上計上した機種数が前年同期と比較して減少したことによる。パチンコ遊技機では、前年同期にビスティ製パチンコ機『CRヱヴァンゲリヲン８』をはじめ３機種を計上したが、当第２四半期は１機種の計上となった。パチスロ遊技機では、前年同期に２機種を計上したが、当第２四半期は販売予定であった１機種（ロデオ製パチスロ機『サラリーマン金太郎 出世回胴編』）を下半期のラインアップへと変更したため、１機種（エンターライズ製パチスロ機『パチスロ戦国 BASARA3』）の計上となった。

パチンコ遊技機の主な内訳として、2014年3月期第4四半期に発売されたオッケー．製パチンコ機『ぱちんこ新鬼武者』が約29,000台計上された他、2014年7月に発売したビスティ製パチンコ機『CRヱヴァンゲリヲン8 Extreme Battle』が20,000台の販売台数となった。

パチスロ機は2014年8月に発売したエンターライズ製パチスロ機『パチスロ戦国 BASARA3』が19,000台の販売台数となった。

2014年4月から9月のパチンコ市場における総販売台数は111.4万台（前年同期比2.4%減）、パチスロ市場における総販売台数は64.7万台（同4.6%減）、遊技機総合計176.1万台（同3.2%減）となった（出所：同社資料）。同社によれば、パチンコ・パチスロの市場環境としては、前年同期比で概ね横ばいで推移している状況にあるという。

営業利益の変動要因は、以下の通り。遊技機販売で減収減益となっているが、インタラクティブ・メデイア（ソーシャルゲームなど）やコンシューマプロダクツの分野は、概ね計画通り進捗している。

- 遊技機販売では、前年同期比での販売台数減少の結果、減収減益となった。一方、中長期的な商品ラインアップの拡充に向けた遊技機開発では、子会社と連携した開発体制の強化を推進した。
- コンシューマプロダクツの分野では、「ウルトラマン」シリーズを保有する円谷プロダクションが安定的に収益を確保できる体制を構築し、円谷プロ50周年効果があった前年同期並みの業績となった模様。
- インタラクティブ・メディアの分野では、ソーシャルゲームにおいて、継続サービス中の人気コンテンツが堅調に推移し、前年同期並みの業績推移となった。また、2014年９月に、オリジナルIPを活用したアプリ『ことこと-ラセツとコトダマの国-』をリリースした。配信開始から３週間で50万ダウンロードを超えるなど、計画を上回るスタートとなった。一方、採算面で効率性の劣るソーシャルゲームのタイトルの選択と集中を進め、採算性の改善が進んでいる。
- コミックス、アニメーション、映画／テレビの各分野では、成長の源泉となるキャラクターやストーリーなどのIP（知的財産）の創出・育成に向け、継続して経営資源を投入した。『月刊ヒーローズ』から生み出された作品のうち５作品について、2016年3月期以降の劇場公開およびテレビ放送を見据えた映像化に着手している。当第２四半期においては、2014年７月に『ソウルリヴァイヴァー』の米国ハリウッドでの実写映画化に向けた脚本開発を開始したほか、2014年９月に『ソードガイ 装刀凱』を原作としたアニメコンテンツの開発に着手した。ヒーローズ作品以外にも、映像や小説などを起点としたIP開発やクロスメディア展開に多数参画

している。米国のパートナー企業と共同製作した『アップルシード アルファ』は、北米での映像公開に続き、2014年10月に開催された東京国際映画祭でプレミア上映された。2015年1月に日本国内での劇場公開を予定している。

2014年3月期通期実績

2014年3月期の業績は、売上高114,904百万円（前期比6.3%増）、営業利益9,791百万円（同5.1%減）、経常利益9,765百万円（同4.9%減）、当期純利益5,370百万円（同13.8%増）となった。

遊技機販売において、パチンコでは「ヱヴァンゲリヲン」シリーズ最新作を含む４機種（前期は３機種）、パチスロでは新たにミズホブランドを商品ラインアップに加え７機種（同６機種）を投入した。その結果、パチンコ約162,879台（前期比 62,886台増）、パチスロ約230,103台（同 1,986台増）、遊技機合計で392,982台（同64,872台増）と総販売台数が増加し、売上高は前期比6.3%の増収となった。

パチンコ機では、株式会社ビスティ製『CRヱヴァンゲリヲン8』が約75,000台の販売と総販売台数の増加に貢献した。パチスロ機では、株式会社エンターライズ製『パチスロ　モンスターハンター　～月下雷鳴～』が約45,000台、株式会社ミズホ製『アナザーゴッドハーデス-奪われたZEUSver.-』が約54,000台の販売と総販売台数の増加に寄与した。

同社によれば、パチンコ・パチスロの市場環境としては、稼働率は低下傾向にあるが、機器販売台数は、人気機種の市場投入の有無によって大きく変動し、概ね横ばいで推移している状況にあるという。2013年4月から2014年3月のパチンコの販売台数は226.1万台（前期比15.2%減）、パチスロの販売台数は140.7万台（同1.3%増）、遊技機合計366.8万台（同9.5%減）であった（出所：同社資料）。

営業利益の変動要因は、以下の通りであった。遊技機販売、コンシューマプロダクツで増益となったが、インタラクティブ・メデイアの分野において、ソーシャルゲームが減益となった。

- 遊技機販売では、営業体制の強化や販売促進活動の拡大を実施したものの、堅調な販売活動の結果、増益となった。一方、中長期的な商品ラインアップの拡充に向けた遊技機開発では、子会社と連携した開発体制の強化を推進した。
- コンシューマプロダクツの分野では、特に「ウルトラマン」シリーズを保有する円谷プロダクションが安定的に収益を確保できる体制を構築しつつある。2014年3月期は、円谷プロ50周年イベントや新テレビシリーズの展開を進めたことにより、ライセンス事業が好調に推移した。なお、円谷プロダクションの業績は売上高3,270百万円（前期比11.2%増）、営業利益670百万円（同71.8%増）となった。
- インタラクティブ・メディアの分野では、継続サービス中の人気コンテンツが堅調に推移した。一方、ソーシャルゲーム市場における、Webアプリ型からネイティブ・アプリ型への提供形態の移行に対応するため、ラインアップの絞り込み、運営体制及び開発体制の効率化など、収益構造の改革を推進した。その結果、2014年3月期は収益力が一時的に低下した。
- コミックス、アニメーション、映画／テレビの各分野では、成長の源泉となるキャラクターやストーリーなどのIP（知的財産）の創出・育成に向け、継続して経営資源を投入した。特にコミックスを通じて創出した作品の映像化や販売促進活動の強化を図った。

中長期的な成長を見据えた諸施策や先行投資を推進したことなどにより、営業利益は前年同期比5.1%減となった。

2013年3月期通期実績

2013年3月期業績は、売上高108,141百万円（前年比17.3%増）、営業利益10,314百万円（同21.0%増）、経常利益10,268百万円（同18.6%増）、当期純利益4,720百万円（同21.2%減）となった。

業績変動の主因としては、パチスロ市場に有力商品を投入したことで、パチスロ販売台数が2012年3月期と比較して増加したことが挙げられる。なお、一部子会社などで特別損失が発生したことによって当期純利益は減益となった。

同社グループは、2012年5月に発表した「成長するビジネスモデル」（コミックス、アニメーション、映画/テレビ、マーチャンダイジングにおけるシームレスな循環型ビジネス展開）に基づき、IP（知的財産）の価値最大化を主軸とする事業活動を推進している。

同社によれば、主な事業の取り組みは下記の通りである。

IPの取得・創出・育成/コミックス、アニメーション、映画/テレビ分野

コミックスの分野では、コミック誌『月刊ヒーローズ』は、2012年11月に創刊1周年を迎え、2012年9月より単行本『ヒーローズコミックス』を順次刊行している。なかでも『ULTRAMAN（ウルトラマン）』は、単行本第1巻、第2巻を刊行、累計発行部数が40万部以上となっている。

アニメーション、映画/テレビ分野では、コミックス誌掲載作品などの映像化を推進しているが、2013年4月にテレビアニメ『銀河機攻隊 マジェスティックプリンス』の放映を開始した。

『ベルセルク』は映画3部作を公開した。文化庁メディア芸術祭やフランス・アヌシー国際映画祭など、国内外で高い評価を得ている模様である。この映像を用い、次のメディア展開に向けた取り組みを推進中であるという。

その他、複数のIPについて、単行本化や映像化を通じて認知度を高め、マーチャンダイジング分野へ展開する企画を進めているとしている。

マーチャンダイジング分野

マーチャンダイジングの分野は、コミックス、アニメーション、映画/テレビの分野で創出・育成したキャラクターやストーリーを活用し、多様なメディアやプラットフォームへの最適化を図った商品やサービスの提供を進めることで、IPの価値を向上させ、収益の最大化を目指している。

インタラクティブ・メディアの展開では、高い成長を続けているソーシャルメディアに対し、収益拡大を目指した戦略を推進している。なかでもソーシャルゲームは、他のゲームタイトルに対する優位性を高める新たなゲーム性などの企画・開発に注力したとしている。

パチンコ・パチスロの事業展開では、既存ファンの支持拡大と新規顧客の創造に向けた諸施策を進めているとし

ている。当期においては、大手遊技機メーカーの新ブランド「オッケー」の総発売元として、パチンコ機の販売を開始した。また、パチスロ機では、『バイオハザード5』がファンから高い支持を得た。なお、当期はパチスロ販売台数が約228,000台（前年比約49,000台増）と過去最高の販売台数となった一方、パチンコ販売台数が大型シリーズの端境期となったこともあり、約100,000台（同約133,000台減）と減少したため、総販売台数は2012年3月期と比較して減少した。

2012年3月期通期実績

2012年3月期通期業績は、売上高92,195百万円（前年比11.0%減）、営業利益8,527百万円（同35.1%減）であった。また、当期純利益は、子会社のジャパン・スポーツ・マーケティング株式会社の解散・清算に伴い繰延税金資産の計上、法人税等が減少等し、5,991百万円（同20.3%減）となった。

2011年3月期と比較し減収減益となったが、同社は、東日本大震災の影響による電子部品の不足などを勘案し、第4四半期にパチンコ・パチスロ遊技機とも複数の大型タイトルの発売を集中させたこと、第4四半期に販売したパチスロ遊技機の受注分が一部2013年3月期にずれ込んだことなどが影響していると述べている。

エンタテインメント分野では、IPを主軸にしたビジネスの観点から、コミック誌『月刊ヒーローズ』や映画『ベルセルク』のように、パチンコ・パチスロを含めた多様なメディアでIPの価値を最大化するというビジョンに基づき、投資を継続したとのことだ。同社によれば、各セグメントの状況は以下の通りであった。

PS・フィールド：売上高83,959百万円（前年比10.8%減）、営業利益8,664百万円（同32.7%減）

業界概況

遊技機メーカー各社では、半導体などの電子部品メーカーが東日本大震災に被災し、復旧の目処が夏以降と伝えられたことから、下半期（2011年10月から2012年3月）重視に販売スケジュールを変更した。そのため、上半期（2011年4月から2011年9月）までの遊技機販売は、震災前に部品を調達した機種が中心となり、市場全体の販売台数が例年に比べて低迷した。

しかし、サプライチェーンが当初見通しよりも早い時期に復旧したことから、第3四半期は遊技機メーカー各社から有力タイトルが相次いで投入され、各々が大ヒットとなるなど、パチンコホールの新台入替が活況した。具体的には、販売台数5万台以上の大型タイトルが下半期に集中した。ちなみにタイの洪水災害による部品不足の影響が一部あったが、市場全体では大きな混乱はみられなかった。

パチンコ・パチスロ市場の遊技機販売タイトル数（同社調べ）を分析すると、上半期はパチンコ遊技機が前年同期29機種減の92機種、パチスロ遊技機が同8機種減の53機種。サプライチェーンが復旧した下半期は、パチンコ遊技機が同14機種増の106機種、パチスロ遊技機が同8機種減の48機種であった。特に下半期のパチスロ遊技機は、各メーカーの大型タイトルが集中する特徴的なマーケットであった模様だ。

通期でみても、パチンコ遊技機が同15機種減の198機種、パチスロ遊技機が同16機種減の101機種で、パチンコ、パチスロ遊技機いずれもタイトル数が減少する結果となり、上半期の東日本大震災の影響が色濃くでた結果といえるだろう。

同社の状況

上記状況下、同社は、「流通」の立場からパチンコホールの持続的な集客に寄与するような提供時期を選択、大型タイトルの投入時期を遊技機メーカー各社から有力タイトルが相次いで投入された第3四半期から第4四半期に変更したとしている。

第4四半期に関し、大型タイトル第1弾として2012年1月からパチンコ・ヱヴァンゲリヲンシリーズ最新作、『CR ヱヴァンゲリヲン7』を投入、マーケットの高い支持を得た模様。また、回復基調の続くパチスロ市場の動向とあわせ、大型タイトル第2弾としてパチスロ最新作『ヱヴァンゲリヲン～生命の鼓動～』を2012年2月に投入、大型タイトル第3弾として『モンスターハンター』を2012年3月に投入した。

なお、パチスロ遊技機『モンスターハンター』が、タイで発生した洪水の影響で一部部材調達が困難であったため、販売の一部が2013年3月期にずれ込んだほか、第4四半期にビスティブランドで発売を予定していたタイトルの一部販売時期を、2012年4月1日以降の内規変更に対応した仕様とするために、2013年3月期へと変更したとのことである。

パチンコ遊技機販売台数は233,223台（前年比29,391台減）、パチスロ遊技機販売台数は179,167台（同38,492台減）であった。

- モバイル・フィールド：売上高1,924百万円（前年比5.3%減）、営業利益11百万円（同95.1%減）
  営業利益が減益だが、これはセグメント開示の都合上、一部のモバイルコンテンツの実績がフィールズ単体（PS・フィールド）に計上されているためである。そのため、モバイル関連の実績が低調であったというわけではない。
- スポーツエンタテインメント・フィールド：売上高1,945百万円（前年比10.4%減）、営業利益7百万円（2011年3月期は営業損失290百万円）
  事業再編の成果等があり、収益が黒字化した。
- その他・フィールド：売上高5,460百万円（前年比7.2%減）、営業損失139百万円（2011年3月期は営業利益315百万円）
  営業損失だが、これは、コミック誌『月刊ヒーローズ』創刊や映画『ベルセルク』制作・公開など、IPの取得・創出への投資を進めた結果である。

株式会社小学館クリエイティブとの共同出資で設立した出版社 株式会社ヒーローズは、2011年11月1日にコミック誌『月刊ヒーローズ』を創刊、2012年6月1日発売の8号まで発行している。（2012年6月現在）

ルーセント・ピクチャーズエンタテインメント株式会社は、劇場アニメーション『ベルセルク』シリーズ第1部「黄金時代篇I 覇王の卵」を2012年2月に全国公開。続く第2部「黄金時代篇II ドルドレイ攻略」についても、2012年6月に公開が決定している。

株式会社円谷プロダクションは、ウルトラマンシリーズ最新作となる映画『ウルトラマンサーガ』を2012年3月に全国公開した。

パチンコ・パチスロ市場の動向（2012年5月決算説明会より）

同社の調査によると、直近のパチンコ・パチスロ市場は以下の通りであるという。

パチンコ遊技機タイプ別設置シェア動向

パチンコホールのパチンコ遊技機タイプ別設置シェア動向は、甘デジタイプは安定的に推移し、MAXタイプ及びミドルハイと類されるタイプは縮小傾向が継続。一方、『CRヱヴァンゲリヲン7』のようなミドルローやライトミドルに類されるタイプの設置シェアが拡大してきている。ファンのニーズが「射幸性の高い仕様」から「魅力的なコンテンツを有し、射幸性が低く比較的遊べる仕様」へシフトしてきていると同社はみている。

注：パチンコのスペック別区分（大当たり確率の区分）は同社による（以下、同様）。すなわち、マックスタイプ：1/370～1/399、ミドルハイ：1/320～1/369、ミドルロー：1/280～1/319、ライトミドル：1/150～1/279、甘デジ：1/149以上である。

パチンコ 稼動動向

パチンコ稼動動向は、2007年から2008年にかけては高水準（約25,000個/日・台）で推移。その後、2009年以降は射幸性の高いMAXタイプの台頭もあって、2011年まで下降傾向が続いた。しかし、2011年以降はミドルローやライトミドルの普及もあり、安定的な水準（約20,000個/日・台）にて横ばいで推移、底打ちしている印象があるとのことだ。

パチスロ 稼動動向

パチスロの稼動動向は、2007年10月に5号機に完全シフトして以降、大きく低下（約9,000枚/日・台）していた。しかし、2010年以降は、ART（Assist Replay Time）タイプと類される遊技機を中心に回復し、直近は拡大基調（約11,000枚/日・台）が続いている。なお、現在の稼動実績は、4号機の後半期と同水準である。

2012年3月期（4月～3月）販売有力タイトル

2012年3月期のパチンコ市場において、4万台以上販売された有力タイトルは15機種。このうち同社の販売機種は、『CR ayumi hamasaki 浜崎あゆみ物語 –序章–』、『CRヱヴァンゲリヲン7』の2機種であった。一方、パチスロ市場においては、1.5万台以上販売された有力タイトルは17機種。このうち同社の販売機種は、『旋風の用心棒～胡蝶の記憶～』、『ヱヴァンゲリヲン～生命の鼓動～』、『モンスターハンター』の3機種であった。パチスロは業界全体で、下半期に大きなヒット機種が集中した。

パチンコ・パチスロ新機種の販売状況

同社は、市場全体におけるパチンコ新機種販売台数は、前期と変わらない水準であったと推測。一方、パチスロ新機種は前期を大きく上回り、100万台を超えた水準になったと推測している。

新たな経営方針（2012年3月期決算短信より）

同社は、数年前から中長期的な成長・発展を遂げるために、上場時以来のPS分野に主軸をおいたビジネスモデルからIPに主軸を置いたビジネスモデルへの戦略転換を企図してきた。今般、上場10年目、設立25周年を迎えるタイミングで、次の四半世紀を見据えた「成長するビジネスモデル」として戦略を整理・構築し、さらなる成長・発展を期していると同社は述べている。

損益計算書

損益計算書 (百万円)	08年3月期 連結	09年3月期 連結	10年3月期 連結	11年3月期 連結	12年3月期 連結	13年3月期 連結	14年3月期 連結	15年3月期 連結
売上高	**101,818**	**73,035**	**66,342**	**103,593**	**92,195**	**108,141**	**114,904**	**99,554**
前年比	19.3%	-28.3%	-9.2%	56.1%	-11.0%	17.3%	6.3%	-13.4%
売上原価	67,274	49,010	39,452	68,464	60,865	74,862	81,092	71,086
売上総利益	**34,544**	**24,024**	**26,889**	**35,129**	**31,330**	**33,279**	**33,812**	**28,468**
販売費及び一般管理費	21,385	22,063	18,764	21,993	22,803	22,964	24,020	23,724
営業利益	**13,158**	**1,960**	**8,124**	**13,136**	**8,527**	**10,314**	**9,791**	**4,743**
前年比	47.1%	-85.1%	314.5%	61.7%	-35.1%	21.0%	-5.1%	-51.6%
営業外収益	313	528	484	1,136	574	738	1,313	1,213
営業外費用	1,766	1,497	846	588	440	784	1,339	465
経常利益	**11,705**	**991**	**7,761**	**13,684**	**8,661**	**10,268**	**9,765**	**5,491**
前年比	27.2%	-91.5%	683.1%	76.3%	-36.7%	18.6%	-4.9%	-43.8%
特別利益	97	269	53	215	8	10	29	479
特別損失	1,292	3,840	597	488	404	1,276	207	215
税引前利益	**10,509**	**-2,579**	**7,218**	**13,410**	**8,265**	**9,002**	**9,588**	**5,754**
法人税等	5,101	-126	3,900	5,883	2,099	4,224	4,143	2,430
少数株主利益	111	-971	29	6	174	57	74	305
当期利益	**5,296**	**-1,481**	**3,289**	**7,520**	**5,991**	**4,720**	**5,370**	**3,018**
前年比	42.7%	-	-	128.6%	-20.3%	-21.2%	13.8%	-43.8%

出所：会社データよりSR社作成
＊表の数値が会社資料とは異なる場合があるが、四捨五入により生じた相違であることに留意。

業績概要

パチンコ遊技機の売上高は手数料収入であるのに対し、パチスロ遊技機の場合は遊技機全体の価格が売上高というように計上方法が異なるため、売上高はパチンコ・パチスロ遊技機の販売ミックスに影響を受ける。同社の営業利益は市場の好景気・不景気のサイクルのトレンドに沿った動きをしている。

貸借対照表

貸借対照表（百万円）	08年3月期 連結	09年3月期 連結	10年3月期 連結	11年3月期 連結	12年3月期 連結	13年3月期 連結	14年3月期 連結	15年3月期 連結
現金及び預金	12,841	11,181	15,916	15,873	18,344	23,314	29,583	15,823
投資有価証券	-	-	48	-				
受取手形及び売掛金	12,354	4,324	33,088	27,948	34,402	42,017	29,155	45,888
たな卸資産	4,013	963	1,519	1,357	3,134	2,343	3,133	1,736
その他	10,351	8,667	6,171	5,873	6,931	5,035	5,050	7,567
流動資産	**39,559**	**25,135**	**56,694**	**51,051**	**62,811**	**72,709**	**66,921**	**71,014**
有形固定資産	8,093	10,898	9,721	10,089	10,980	11,151	12,104	12,197
無形固定資産	3,937	2,761	2,333	5,070	4,372	4,540	4,365	4,490
投資その他資産	17,578	13,268	12,578	12,760	15,437	18,226	21,477	22,614
固定資産	**29,608**	**26,929**	**24,634**	**27,920**	**30,790**	**33,918**	**37,948**	**39,302**
資産合計	**69,168**	**52,064**	**81,329**	**78,971**	**93,601**	**106,628**	**104,869**	**110,316**
支払手形及び買掛金	5,954	1,981	26,610	17,939	29,100	36,604	33,105	33,850
短期有利子負債	4,322	781	720	869	1,068	943	692	4,056
その他	9,046	4,785	8,515	8,779	7,757	9,818	7,933	7,867
流動負債	**19,322**	**7,547**	**35,845**	**27,587**	**37,925**	**47,365**	**41,730**	**45,773**
長期有利子負債	684	2,230	1,510	965	439	109	50	8
その他	2,830	2,791	2,785	3,397	3,682	4,055	4,336	4,288
固定負債	**3,514**	**5,021**	**4,295**	**4,362**	**4,121**	**4,164**	**4,386**	**4,296**
負債合計	**22,836**	**12,568**	**40,141**	**31,949**	**42,046**	**51,529**	**46,116**	**50,070**
株主資本	**44,795**	**40,420**	**41,741**	**47,601**	**51,895**	**54,957**	**58,670**	**60,171**
評価・換算差額等	1,536	-924	-554	-821	-824	-398	-390	-679
少数株主持分				242	483	539	473	753
純資産	**46,331**	**39,496**	**41,187**	**47,021**	**51,555**	**55,098**	**58,753**	**60,246**
負債純資産合計	**69,168**	**52,064**	**81,329**	**78,971**	**93,601**	**106,628**	**104,869**	**110,316**
運転資金	10,413	3,306	7,997	11,366	8,436	7,756	-817	13,774
有利子負債合計	5,006	3,011	2,230	1,834	1,507	1,052	742	4,064
ネット・デット	-7,835	-8,170	-13,686	-14,039	-16,837	-22,262	-28,841	-11,759

出所：会社データよりSR社作成
＊表の数値が会社資料とは異なる場合があるが、四捨五入により生じた相違であることに留意。

同社の流通販売業者としての役割と取引パートナーとしての機能を反映して、売上増に伴い売掛金も増加する傾向がある。同社は、パチンコ遊技機を貸借対照上には計上しないため、たな卸資産はそれほど重要な項目ではない。また、ネット有利子負債（有利子負債から現預金を控除）がマイナスの状態が長く続いている。自己資本比率は2003年3月期～2015年3月期の間、39.1%～77.6%で推移している。

キャッシュ・フロー計算書

キャッシュフロー計算書（百万円）	08年3月期 連結	09年3月期 連結	10年3月期 連結	11年3月期 連結	12年3月期 連結	13年3月期 連結	14年3月期 連結	15年3月期 連結
営業活動によるCF (A)	11,127	4,147	8,429	8,005	10,015	13,570	16,322	-9,086
投資活動によるCF (B)	-14,604	-6,182	-1,011	-4,356	-4,798	-6,263	-8,018	-6,297
FCF (A+B)	-3,477	-2,035	7,418	3,649	5,217	7,307	8,304	-15,383
財務活動によるCF	-1,384	602	-2,687	-3,915	-2,565	-2,277	-2,018	1,624
減価償却費（A）	1,097	1,775	1,368	1,734	1,962	2,207	2,164	2,137
設備投資（B）	4,211	5,111	919	1,490	2,420	3,312	3,449	3,252
運転資金増減（C）	-1,988	-7,107	4,691	3,369	-2,930	-680	-8,573	14,591
単純FCF（純利益+A-B-C）	4,170	2,290	-953	4,395	8,463	4,295	12,658	-12,688

出所：会社データよりSR社作成
＊表の数値が会社資料とは異なる場合があるが、四捨五入により生じた相違であることに留意。

運転資金の変動が大きいことなどから営業キャッシュ・フローも比較的大きく変動してきた。

単純フリーキャッシュ・フローがマイナスとなる際は、遊技機販売の増加により運転資金が増えていることが多い。

その他情報

沿革

同社は1988 年、創業者であり現・代表取締役会長（CEO）である山本英俊氏により愛知県名古屋市で設立された。パチンコ業界に関わる契機は、同氏の父が経営する会社がパチンコホール運営に携わっていたことによる。山本氏は、パチンコホール運営改善のためのサポートに手腕を発揮し、腕利きのアドバイザーであること示した。

フィールズは、設立当初からの10年間で、遊技機の販売にあわせてパチンコホールの空間設計や遊技機の導入に関する提案で事業を成長させた。1992年、九州、東京に続き、1995年、東北、中国、四国、関西に支店（営業所）を設置し、事業の全国展開を遂げた。

顧客ニーズを重視する同社は、パチンコホールが、ファンを惹きつける最高の遊技機を望んでいると思い至った。当時、パチンコホールは特定メーカー1社のみとの契約が業界慣行となっており、人気タイトルをパチンコホールが自由に選べる柔軟なシステムが必要とされた。同社を業界内における独立系流通企業と位置づけることで、同社は利益が見込めるニッチ市場の扉を開き、以来事業の強化を図っている。

同社の過去10年間におけるマイルストーンとして、複数の大手遊技機メーカーとのパートナーシップが挙げられる。同社沿革上の転換期は、2000年にサミー株式会社の子会社である株式会社ロデオの遊技機販売を開始し、さらに2002年、株式会社ロデオに35%出資したことである。株式会社ロデオは、同社が第三者から版権を調達できることを示した。このケースでは、株式会社ロデオが東映株式会社（東証1部9605）から『ガメラ』の版権を得ている。パチスロ遊技機『ガメラ』は当時6万台と好調な販売成績を上げた。この出来事はまた、同社の自社サービスの価格決定権向上にもつながった。この新たなビジネスモデルによって、1台あたりの売上高が事実上倍増したことは、特筆すべき点である。

2000年はじめから、同社は遊技機の企画開発・販売以外にも、コンテンツの創出及びマルチユースを図るため様々な独立事業を立ち上げた。これらには、スポーツジムやプロ・アスリートのためのスポーツ・マネージメント・オフィス、ゲームソフトウェア会社、雑誌出版社、モバイルコンテンツ会社などが含まれる。2003年、同社はJASDAQ市場に上場（JASDAQ2767）した。同年、株式会社SANKYOグループの株式会社ビスティと業務提携し、2008年には株式会社SANKYOが同社株式を15%保有する関係に至っている。また、同社は株式会社オリンピア（未上場）と業務提携（2006年）し、後に京楽産業．株式会社と共同事業に関する契約を締結した（2008年）。

2007年、同社はゲーム ・IT業界担当のアナリストとして第一線で活躍していた大屋高志氏を、新たに代表取締役社長（COO）として迎え入れた。同氏の就任直後から、遊技機の企画・販売業務を体系化することにより、日常業務の効率化と情報管理の改善に焦点を当てた。すなわち、より業務効率の向上に主眼を置くようになったのであった。同時に大屋氏の社長就任によって山本会長は将来的なビジョンを考える時間と余裕を持つことが出来たと言えよう。

2008年以降については、同社が遊技機の流通企業からIPを基軸とした企業へと変革を図っている期間と位置付けられよう。

ニュース＆トピックス

2015年4月

2015年4月30日、同社は、配当予想の修正（東証第一部上場記念配当）を発表した。

同社株式は、2015年４月14日付で東京証券取引所市場第一部銘柄に指定された。東京証券取引所第一部指定を記念し、期末配当において１株当たり10円の記念配当を実施することとした。この結果、2015年３月期の期末配当金は、普通配当25円とあわせて合計35円、また年間配当金は合計60円となる見込みである。

2015年4月7日、同社は、東京証券取引所市場第一部への上場市場変更承認に関して発表した。

同社は、株式会社東京証券取引所より、同社株式の上場市場変更について承認を受けたとのこと。なお、同社株式の上場市場は、2015年4月14日をもって東京証券取引所 JASDAQ（スタンダード）から市場第一部へ変更となる。

2015年２月

2015年2月3日、同社は、株式会社オッケー．製パチンコ機『ぱちんこ ウルトラバトル烈伝 戦えゼロ！若き最強戦士』の全国発売を発表した。同機は2015年3月からパチンコホールに設置される予定である。

2015年1月

2015年1月14日、同社は、株式会社七匠の同社ブランド第一弾となる『パチスロ ベルセルク』の全国発売を発表した。同機は2015年3月からパチンコホールに設置される予定である。

2014年10月

2014年10月31日、同社は、株式会社ロデオ製パチスロ機『サラリーマン金太郎 出世回胴編』の全国発売を発表した。同機は2015年1月からパチンコホールに設置される予定である。

2014年10月15日、同社は、株式会社ビスティ製パチンコ機『CRヱヴァンゲリヲン9』の全国発売を発表した。同機は2014年12月からパチンコホールに設置される予定である。

2014年8月

2014年8月8日、同社は、株式会社ビスティ製パチンコ機『CR ayumi hamasaki 2』の全国発売を発表した。同機は2014年10月からパチンコホールに設置される予定である。

2014年７月

2014年7月15日、同社は、株式会社エンターライズ製パチスロ新機種『パチスロ 戦国 BASARA3』の全国発売を発表した。当機は2014年9月からパチンコホールに設置される予定である。

2014年5月

2014年5月7日、同社は2015年3月期業績予想を発表した。

2015年3月期業績予想

▶ 売上高：100,000百万円

▶ 営業利益：5,000百万円

▶ 経常利益：5,000百万円

▶ 当期純利益：2,500百万円

▶ 1株当たり当期純利益：75.34円

業績予想の前提として、遊技機販売では、新たに株式会社ディ・ライトおよび株式会社七匠との間で事業提携を開始した。 その一方、サミー株式会社および株式会社ロデオとは、事業提携関係全般のあり方について協議を重ねている状況下にある。そのため、2014年5月時点で、株式会社ロデオの製造する商品は、2014年3月期から2015年3月期に延期した一機種とし、その他の商品は計画に含めていない。

同日、同社は、株式会社大一商会（以下、「大一商会」）グループである株式会社ディ・ライト（以下、「ディ・ライト」）との業務提携に関して発表した。

同社によれば、大一商会と同社は、新規性の高い遊技機を創出・展開すべく、同社が有するIPや全国流通網を活用することで両社合意し、大一商会グループであるディ・ライトと共同事業に関する業務提携に至ったという。

同日、同社は、株式会社七匠（以下、「七匠」）との業務提携に関して発表した。

同社によれば、七匠は、2013年に日本遊技機工業組合に加盟した新興の遊技機メーカーである。同社は七匠の株式210株（持株比率38.9%）を保有している。

2014年3月

2014年3月18日、同社は、2014年3月期通期業績予想の修正を発表した。

2014年３月期通期業績予想の修正

▶ 売上高：114,000百万円（前回予想120,000百万円）

▶ 営業利益：9,600百万円（同12,500百万円）

▶ 経常利益：10,300百万円（同12,500百万円）

▶ 当期純利益：5,200百万円（同6,300百万円）

修正の理由は、遊技機事業においては、パチスロ遊技機の商品ラインアップの強化・拡充に努め比較的堅調に推移したが、一機種を2015年3月期の販売に変更したためとしている。また、インタラクティブ・メディアにおいては、知的財産の価値向上と収益の最大化を図るために、ソーシャルゲームのタイトルの選択と集中を進めており、その結果、2014年3月期の投入タイトル数が減少したとのことである。

2014年1月

2014年1月28日、同社は、株式会社エンターライズ製パチスロ機『パチスロモンスターハンター～月下雷鳴～』の全国発売を発表した。当機は2014年３月からパチンコホールに設置される予定である。

同日、同社は株式会社オッケー．製パチンコ機『ぱちんこ 新鬼武者』の全国発売を発表した。

2014年1月7日、同社は、株式会社ビスティ製パチスロ新機種『エヴァンゲリオン～決意の刻～』の全国発売を発表した。当機は2014年2月からパチンコホールに設置される予定である。

トップ経営者

▶ 山本 英俊氏：同社の創業者。代表取締役会長であり、同社長期ビジョン執行責任者。

▶ 大屋 高志氏：同社代表取締役社長。

▶ 秋山 清晴氏：取締役副社長。

▶ 繁松 徹也氏：取締役副社長。

▶ 栗原 正和氏：常務取締役。

▶ 藤井 晶氏：常務取締役。

▶ 小澤 謙一氏：常務取締役。

▶ 山中 裕之氏：取締役、計画管理本部長。

▶ 伊藤 英雄氏：取締役、コーポレート本部長。

▶ 藤島 輝男氏：取締役、PS事業統括本部長。

▶ 菊池 伸之氏：取締役、メディアリレーション事業本部長。

▶ 鎌形 英一氏：取締役、イメージングプロデュース本部長。

▶ 糸井 重里氏：社外取締役。

従業員

同社の従業員数は、2015年3月末時点において連結ベースで1,716名、単体ベースで856名。2015年3月期における単体ベースの平均年齢は35.5歳、平均給与は651万円である。

大株主

2015年3月末現在の大株主上位10名は以下の通り。

株主構成は、個人・その他57.25%、外国法人等18.73%、金融機関2.30%。

大株主上位１０名	所有株式数の割合
山本　英俊	25.00%
株式会社三共	15.00%
山本　剛史	10.41%
有限会社ミント	4.61%
NORTHERN TRUST CO. (AVFC) RE NVI 01	4.21%
ゴールドマン・サックス・アンド・カンパニーレギュラーアカウント	2.02%
ステート ストリート バンク アンド トラスト カンパニー 505103	1.63%
大屋高志	1.30%
ステート ストリート バンク アンド トラスト カンパニー 505019	1.25%
ザ バンク オブ ニューヨーク ジャスディック トリーティー アカウント	1.19%

出所：会社データよりSR社作成

株主還元

配当政策に関し、同社は利益に応じた適正な配当を行うことを基本方針としている。具体的な配当は、キャッシュ・フローの状況等を基準に決定するも、連結配当性向の基準として20%以上を目指すとしている。

IR活動

同社は四半期ごとに東京で決算説明会を実施している。

2012年7月に同社は、英文IRサイト上におけるコンテンツの拡充を行った。具体的には、トップマネジメントのメッセージや財務データ、CSR活動等、大幅に内容が強化されている。
（英文IRサイトへのリンクはこちら）

ところで

▶ 大和インベスター・リレーションズ発表の2014年度優秀賞を受賞

▶ 日興アイ・アール発表の2014年度最優秀サイトに選定

▶ モーニングスター株式会社発表のGomez IRサイトランキング2014銀賞に選定

企業概要

企業正式名称	本社所在地
フィールズ株式会社	150-0036 東京都渋谷区南平台町16番17号 渋谷ガーデンタワー
代表電話番号	**上場市場**
03-5784-2111	東証1部
設立年月日	**上場年月日**
1988年6月10日	2003年3月19日
HP	**決算月**
http://www.fields.biz/ir/j/	3月
IRコンタクト	**IRページ**
渡辺	http://www.fields.biz/ir/j/
IRメール	**IR電話**
ir@fields.biz	03-5784-2109

株式会社シェアードリサーチについて

株式会社シェアードリサーチは今までにない画期的な形で日本企業の基本データや分析レポートのプラットフォーム提供を目指しています。さらに、徹底した分析のもとに顧客企業のレポートを掲載し随時更新しています。SR社の現在のレポートカバレッジは以下の通りです。

アートスパークホールディングス株式会社
株式会社アイスタイル
あい ホールディングス株式会社
アクリーティブ株式会社
株式会社アクセル
アズビル株式会社
アズワン株式会社
アニコムホールディングス株式会社
株式会社アパマンショップホールディングス
アンジェスMG株式会社
アンリツ株式会社
イオンディライト株式会社
株式会社イエローハット
株式会社伊藤園
伊藤忠エネクス株式会社
株式会社インテリジェント　ウェイブ
株式会社インフォマート
株式会社VOYAGE GROUP
株式会社エス・エム・エス
SBSホールディングス株式会社
エヌ・ティ・ティ都市開発株式会社
エレコム株式会社
エン・ジャパン株式会社
株式会社オンワードホールディングス
亀田製菓株式会社
株式会社ガリバーインターナショナル
キヤノンマーケティングジャパン株式会社
KLab株式会社
グランディハウス株式会社
株式会社クリーク・アンド・リバー社
ケネディクス株式会社
株式会社ゲームカード・ジョイコホールディングス
株式会社ココカラファイン
コムシスホールディングス株式会社
株式会社ザッパラス
サトーホールディングス株式会社
株式会社サニックス
株式会社サンリオ
Jトラスト株式会社
株式会社じげん
GCAサヴィアン株式会社
シップヘルスケアホールディングス株式会社
株式会社ジェイアイエヌ
ジャパンベストレスキューシステム株式会社
シンバイオ製薬株式会社
スター・マイカ株式会社
株式会社スリー·ディー·マトリックス
ソースネクスト株式会社
株式会社ダイセキ
株式会社髙島屋
タキヒヨー株式会社
株式会社多摩川ホールディングス
株式会社チヨダ
株式会社ティア
DIC株式会社
株式会社デジタルガレージ
株式会社TOKAIホールディングス
株式会社ドリームインキュベータ
株式会社ドンキホーテホールディングス
内外トランスライン株式会社
ナノキャリア株式会社
長瀬産業株式会社
日進工具株式会社
日本駐車場開発株式会社
日本工マージェンシーアシスタンス株式会社
株式会社ハーモニック・ドライブ・システムズ
伯東株式会社
株式会社ハーツユナイテッドグループ
株式会社ハピネット
ピジョン株式会社
フィールズ株式会社
株式会社フェローテック
フリービット株式会社
株式会社ベネフィット・ワン
株式会社ベリテ
株式会社ベルパーク
松井証券株式会社
株式会社マックハウス
株式会社 三城ホールディングス
株式会社ミライト・ホールディングス
株式会社メディネット
株式会社夢真ホールディングス
株式会社ラウンドワン
株式会社ラック
リゾートトラスト株式会社
株式会社良品計画
レーザーテック株式会社
株式会社ワイヤレスゲート

※投資運用先銘柄に関するレポートをご所望の場合は、弊社にレポート作成を受託するよう各企業に働きかけることをお勧めいたします。また、弊社に直接レポート作成をご依頼頂くことも可能です。

ディスクレーマー

本レポートは、情報提供のみを目的としております。投資に関する意見や判断を提供するものでも、投資の勧誘や推奨を意図したものでもありません。SR Inc.は、本レポートに記載されたデータの信憑性や解釈については、明示された場合と黙示の場合の両方につき、一切の保証を行わないものとします。SR Inc.は本レポートの使用により発生した損害について一切の責任を負いません。
本レポートの著作権、ならびに本レポートとその他Shared Researchレポートの派生品の作成および利用についての権利は、SR Inc.に帰属します。本レポートは、個人目的の使用においては複製および修正が許されていますが、配布・転送その他の利用は本レポートの著作権侵害に該当し、固く禁じられています。
SR Inc.の役員および従業員は、SR Inc.の調査レポートで対象としている企業の発行する有価証券に関して何らかの取引を行っており、または将来行う可能性があります。そのため、SR Inc.の役員および従業員は、該当企業に対し、本レポートの客観性に影響を与えうる利害を有する可能性があることにご留意ください。

金融商品取引法に基づく表示

本レポートの対象となる企業への投資または同企業が発行する有価証券への投資についての判断につながる意見が本レポートに含まれている場合、その意見は、同企業からSR Inc.への対価の支払と引き換えに盛り込まれたものであるか、同企業とSR Inc.の間に存在する当該対価の受け取りについての約束に基づいたものです。

連絡先

株式会社シェアードリサーチ／Shared Research.inc
東京都文京区千駄木3-31-12
http://www.sharedresearch.jp
TEL：(03)5834-8787
Email: info@sharedresearch.jp